

平成7年1月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第2号通巻136号
昭和62年5月6日第3種郵便物許可
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
JANUARY 30 1995 No.136
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
1995
1.30/2.15
毎月15日・30日発売/特別定価
550yen
あけましておめでとうございます!
立ち止まってはダメだ!
不屈の攻略闘志を燃やせ!!
真サムライスピリッツ
サイバーコマンド
エースドライバー
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ギャラクシーファイト/ダライアス外伝
バブルシンフォニー/パワードギア
ぷよぷよ通/ドリフトアウト'94
ニューゲームジャングル
ドラゴンボールZ2/パズルボブル
ガンハード
第8回 読者が選ぶ
ゲーメスト大賞発表!!
21世紀に向けて超突進!
未来を先取るニューゲームを見よ!!
X-MEN
バーチャファイター2
鉄拳
セガ・ラリーチャンピオンシップ
特別付録
12メーカーのイラスト
夢の競演!!
1995ゲーメストカレンダー
天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第10回



今年も仲良く
新
レイフォース
年
ハットトリックヒーロー'95
あ
バブルシンフォニー
け
ダライアス外伝
ま
アンダーファイヤー
し
スペースインベーダーDX
て
クイズシアター
お
©NTV 1993
クイズ世界はSHOW byショーバイ
め
I:TONG KING SHOW
リアルパンチャー
で
I:Kouichirou Yonemura
ライトブリンガー
と
I:Nobuteru Yūki
カイザーナックル
う
パズルボブル
日本で、世界で、ゲームファンを熱くさせた
'94年タイトーの強力ラインナップ。
どれで遊んでもエキサイティング、
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1995 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
遊びましょう。
う そみたいに 面白い ビリヤード 感覚で遊ぼう
め を疑っちゃう 気持ちの 悪い顔が 私のなんて
け んかの相手に ボスキャラ なら不足は ない
と んでもなく 強い 世界中から 集まった9人
ま しんがんを 撃ちまくり ストレスを 吹き飛ばせ
し ってるかい 一度ハマったら やめられ ないぜ
年 がら年中 サッカーで 盛り上がれ
お なじみの TV番組 気分は ゲスト解答者
で あいたい 奴らだ 愛と夢と 冒険いっぱい
あ わ食ったり ひとアワ 食わせたり
て んこもりの 幸せ クイズと 映画の合体だ
新 攻撃システム ロックオン レーザーで 決めろ
ビッグな興奮まちがいなし。
さあ、テレビも見飽きたし、
タイトーのゲームに会いに出かけよう。

MARVEL COMICS

君は彼らを使いこなせるか!?

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

必殺技のコマンドはそれほど難しくはない…が、必殺技自体にちょっとした工夫が施されているのだ。

※この記事は開発バージョンに基いて書かれておりますので、内容が変更になる場合もあります。

侮れない奥深さっ！ 必殺技の隠された秘密

普通に対戦していても結構発見されやすいのがこれらの技。これがなかなかなんですよ。

担当：V・I・ビアレスKI－TAN

X－MENに登場する10人の必殺技は、レバーの操作やボタンによって質が変わるようになっている。

これ等を知っていると知っていないのでは大分違うので、ぜひ知っておこう。知っている人と知っていない人の対戦では、かなり有利、不利の差がつくはずだ。

では、その方法とは？

操作は至って簡単

操作はそれほど難しくなく、途中でコマンドを変えるなどということもない。

大まかに区別してみると、必殺技が相手に決まっている最中にボタンを連打するものと、レバーを逆に入れてボタンを押したり、ボタンだけのものもある。

ゲームをプレイしていればだいたい分かると思うので、試してみるといいだろう。

いろいろな意味で、ビビること請け合いだよ。

左のコーナからは、どの必殺技にボタン連打やレバーを入れればいいのか、各キャラ事にまとめてみたぞ（まだあるかもしれないが…）。

サイクロップス 連打系

●ライジングアッパーカット

HITした後にパンチボタンを連打、または、HIT中にコマンドを再入力することによって、再びアッパーを繰り出す。

連打のほうがお手ごろではある。

その他には、キック系のものや投げを使った技もあるので、頑張って見つけてみてね。

サイロック 連打系 入力系

●サイブレイドスピン

これはボタンを連打するというよりも、小中大と、ボタンをタイミングよくポンポンポンと押していくタイプだ。

HITした後にボタンを押していくと、サイ、サイ、サイブレイドスピンといった具合になる。



ボタンをポンポンポンと押してみよう。

●忍術

よく見れば6人。そしてボタンも6つだ。これは出現位置をボタンで決めることだけでなく、分身している最中に再度コマンド入力＋ボタンをすることによって、位置を変えることが可能なのだ。

ウルヴァリン 連打系

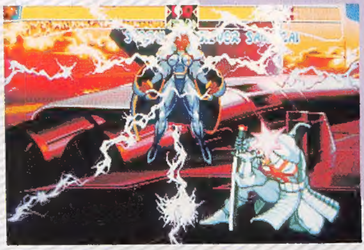
●トルネードクロー

要は、HITしたらパンチボタンを連打すればいいだけ。

ストーム 連打系

●ライトニングストーム

ボタンを連打することによって、より多く相手の体力を削ることができる。



こっ、これはっ!? 技がハイパーXなだけに、かなりのものだ。

アイスマン 連打系

●アイスビーム

アイスマンの声をよく聞いてみると、普通に入力して出すと「アイスビーム」、ボタンを連打して出してみると「アイスビ―――ム」と長く聞こえる（気のせい?）。

とにかくやってみて。



ボタンを連打することによって、ちょっとだけ出ている時間が長くなるよ。

コロッサス レバー入力系

●**パワータックル**
コマンドを入力した後にレバー後入れ＋ボタンで、タックルを途中で止めることが可。

スパイラル 変化系

●**ダンシングソード**
剣を出し、相手に投げ飛ばすのに、小中大ボタンの順に剣を投げるスピードが速い。



この違いは見てみないことにはね。
コマンドを入力することによって、全部飛ばすこともできるのだ。

●**シックスハンドグラップル**
小中大のボタンで、つかまえ方が変化するぞ。

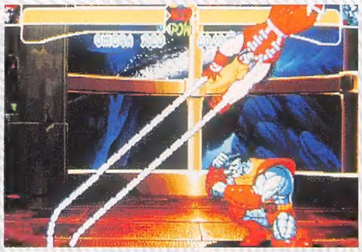
シルバーサムライ レバー入力系

●**手裏剣**
前にも紹介してあるが、レバーを上下に入れることによって、軌道がゆるやかに変化するぞ。

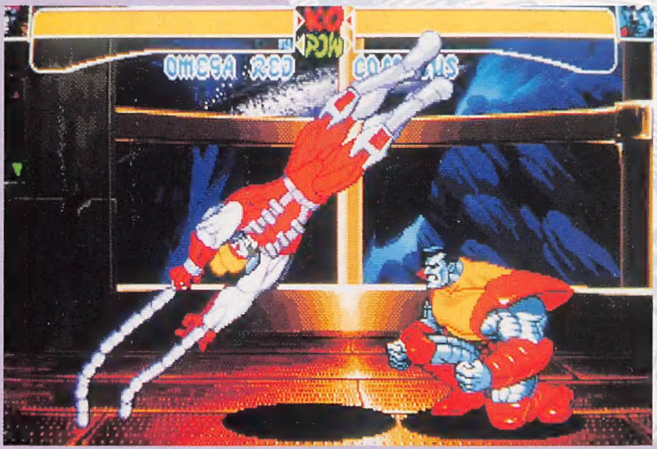
オメガレッド レバー入力系

●**カーボナディウムコイル**
ムチを出した後、パンチボタンを押すだけで引っ込むようになっている。

●**オメガストライク**
技を出した後に、レバーガード方向入れ＋キックボタンで元いた位置に戻り、レバー下入れ＋キックボタンで、途中で切れて落下するようになっているぞ。



このときにレバーをガード方向に入れてボタンを押すと…

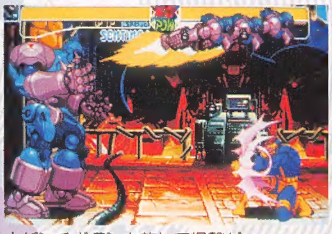


元いた場所に戻る。

センチネル 変化系

●**ロケットパンチ**
レバー後入れパンチボタンで、引っ込めることが可能。

●**センチネルフォース**
小中大のボタンによって、仲間の登場の仕方が違う。小ボタンが真っすぐ飛んでいくだけで、中ボタンで若干のホーミング。大ボタンは、ボタンを離した所で爆弾を落としていくぞ。



大パンチボタンを放して爆撃だ。

今のところは、だいたいこんな感じです。
次ページからは、各キャラごとにちょっとした使い方などを紹介してあるので、それを基に、自分なりの戦法をあみ出してみてはどうかな？

受け身と投げ返し

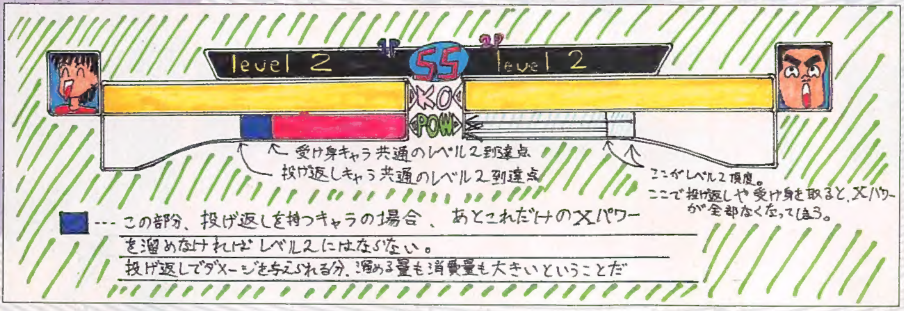
相手の投げに対処する方法には、受け身と投げ返しの2種類が存在し、キャラごとにその返し方は1つだけに限定されている。
受け身を取るにしろ投げ返しをするにしろ、Xパワーが必要で、レベル2以上なければならない。受け身を取ると、1レベル分のXパワーを消費してしまうのだ。
この2つのタイプはレベル2までの到達点が違っており、受け身型のキャラは、投げ返し系のキャラより早くレベル2になる。
受け身系のキャラはサイクロップス、ウルヴァリン、ストーム、オメガレッド、シルバーサムライ。投げ返し系のキャラはサイロック、アイスマン、コロッサス、センチネルがそうだ。
スパイラルだけは特殊でワープとなっている。必要に応じて使っていきたい。



スパイラルだとカキーンとワープする。



Xパワーの消費量はハンパじゃないぞ。



ウルヴァリン

俺様から逃げることはできないぜ！

数多くつながる通常技を武器に、接近戦を繰り広げるのだ！ そこに勝利への道が見えるぞ！

担当：野生の王国MOMO

地上最強生物

ウルヴァリンの戦いの全は、通常技戦にある。通常技をいかにつなげていくか、これが重要だ。

さて通常技で闘うのだが、まともに近づこうとすると無理がある。その理由に、通常の移動が遅いのと、どの技もリーチがないことだ。

そこで一気に近づくための手段として、ダッシュを使う。ウルヴァリンはダッシュだけは速いので、近づくのは簡単だろう。

ということで、ウルヴァリンはダッシュ攻撃を中心に攻めていくことになる。

その前に、通常技戦の補足をしておく必要がある。それは前号にも書いたが、キック技はパンチでキャンセルすることができる、ということだ。キックからパンチにつなげるときは、このキャンセルを使うので注意してほしい。

さて話を戻すとしよう。ダッシュからの攻めで使えるのは、スライディングか大足払いだろう。スライディング（レバー◆＋強パンチ）は、ほとんどの飛び道具の下をくぐることができるので、かなり使えるぞ。また当たればダウンするので、次に攻めやすくなる。

大足払いのほうは、前に進みながら出るので、相手に当てるのは容易だ。また、キックなので、パンチでキャンセルすることも可能なのだ。これを使って、相手を固めることもできるぞ。その連携の例を出してみると、大足払い→中パンチ→（連続ではない）大足払い→スライディングなどが、なかなかだ。

このような連携を色々使い、相手に反撃させないのもウルヴァリンの戦法の一つだ。

また、ジャンプから攻めるのもいいだろう。ジャンプで跳び込むときは、小キックを中心に使おう。ただし、相手に当たったときにレバーが後ろに入っていると三角跳びをするので注意。ジャンプ中は2回まで技が出せるので、中パンチなどを連続で出していこう。

奇襲技の一つとして、レバー後ろ入れ、ジャンプ大キックを使ってみよう。これは三角跳びではなく、相手を跳び越そうとするので、後ろから小パンチなどで追い打ちだ。



まずは、大足払いから。



この中パンチは2発でもOK。



もう一度、大足払いにつなぎ…、



最後にスライディング。立ち大パンチでもいいかも。



ジャンプ大キックを当てたときに、レバーが後ろに入っていると…、



相手を跳び越えるのだ。ウルヴァリンが逆を向いたら小パンチだ。

必殺技は使い方しだい

まずトルネードクローとドリルクローだが、この2つの技は主にキャンセルをして使うといいだろう。とくにトルネードクローの空振りは危険なので、やらないように。

次にXパワーのバーサーカーチャージとヒーリングファクターだが、どちらを使うかが悩むところだ。

バーサーカーチャージは、体力、Xパワー、タイムに余裕のあるときに使うのを勧める。たしかにバーサーカーチャージを使えば多くの技が連続で入るようになるが、体力が少ないときに使うのは無謀である。

ヒーリングファクターは、かなりの接戦をして、互いの体力が少ないときに使うといいぞ。体力だけでなく、精神的にも有利になるはずだ。ただし無闇に使うのではなく、離れているときや相手が倒れている隙に使おう。

Xゲージはこれで溜めろ！

ウルヴァリンは、どの技も連打がきくので、普通の攻めウルヴァリンなら、どんどん溜まるだろう。

そんな中でも、一気に溜めたい場合には、立ち、しゃがみの小パンチ連打がいいぞ。気合を入れれば、あっという間だ。

また少し特殊だが、ウルヴァリンは隠しコマンドでXゲージを溜めることができる。そのコマンドは、まだ内緒。ほんの少しだが、挑発しながら溜められるぞ。



これでXゲージが溜まるぞ。

追い打ちとは連続技である！

ウルヴァリンは、倒れている相手への追い打ちは少ない。相手にもよるが、大足払い⇩スライディングが限界だ。

倒れた相手よりも、相手をフッ飛ばして追い打ちのほうが得意だ。

一番有効なのが、ダッシュ大キック→大パンチ→ドリルクローだ。大キック→大パンチが非常に攻撃力が高く、とても強力だ。ドリルクローは、斜め上に出すようにしよう。



ドリルクロー。連続技なのだ。



キャンセル大パンチ。さらにキャンセルして…、



大キックで上に跳ばして…、



反撃なんてゆるさないよ! サイロック

連続技に始まり連続技に終わるサイロック。指の運動準備はととのっているかな?

担当:PT&MA派・KAL

サイロックは特に強力な飛び道具を持っているわけでも、リーチのある通常技をもっているわけでもない。おまけに女性キャラ特有(?)の、「攻撃力が低い」という欠点までもっている。

しかし、サイロックにはそれを補って余りある「連続攻撃能力」がある。一発、技がヒットしたら、ヴァンパイアの目押しコンボさながらに通常技→通常技で確実に2~4ヒット奪い、そこから必殺技「サイブレイドスピン」につなげて一気に大ダメージを与えるのだ。

ただし、そのためには、まず目押しコンボの練習をしなければならず、さらにいかにして相手に接近するのか、その戦法を考えなければならない。

この、リーチの短いサイロックで、どのようにして相手に接近するのか、技を当てるのか、といった最大の問題点を、簡単に解説(解決)してみよう。

サイブラストをうまく使おう

飛び道具であるサイブラスト。他のキャラの持っている飛び道具と比べるとどうしても見劣りしてしまうが、これが実に役に立つ。牽制に使うのだ。

何をすればいいのかわからなくなったら、とりあえず離れてサイブラスト(正面へ飛ぶ中がいい)を1発出し、その後どうするかを考える。

「いかに接近するか」を解説しているので、ここではサイブラストを追いかけていく方法をおすすめしよう。

感覚としては、ガイルのソニック追いかけ……に近い。ただサイブラストの硬直はそれほど短くないので、出したあとは〝ダッシュ〟で追いかけることになる。そしてサイブラストを楯にしてそのままダッシュ攻撃にいくか、ダッシュから直接ジャンプして空中からの攻撃にいこう。


そのままダッシュ攻撃だ。


ダッシュ後は、ジャンプ攻撃にいくか…、


そしてダッシュ。


わからなくなったら、離れてサイブラスト。

Xパワーの溜め方

離れてサイブラストを出したあとにはいくつかの選択肢があるが、Xパワーを溜めたい場合は、そのままサイブラストを連発するという手がある。特にハイパーXを使いたいのにあと少しパワーがたりないというときなどは、サイブラストを連発するのがいいだろう。

しかし、最も効率よくXパワーを溜めるなら、やはり接近して連続技を決めるのがいい。サイブレイドスピンにつなぐ連続技を決めれば、かなり溜まるぞ。



サイブラスト連発。

追い打ち

連続技、および追い打ちの解説だが、サイロックには追い打ちらしい追い打ちはあまりない。もともと連続技キャラなので、ここでは半追い打ち、連続技を紹介しよう。

まず離れてサイブラストを出し、すぐにダッシュで追いかけてそのままダッシュ中パンチにいく。ダッシュ中パンチのあとは、大パンチ→大キックと連続攻撃能力を生かして通常技コンボを決め、最後の大キックを出すと同時にサイブレイドスピンのコマンドを入力して大キックの戻りモーションをキャンセルして連続技を決めよう。


大キック。これをキャンセルしてサイブレイドスピンだ。


続けて大パンチ。そして、



ダッシュ中パンチ。かわりに大キックでも◎。



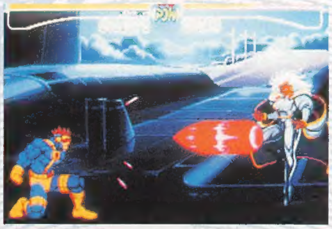
全ての要素が詰まったナイスキャラ
サイクロップス

このゲームの特徴を体で表しているのがこのサイクロップス。さすがリーダー。

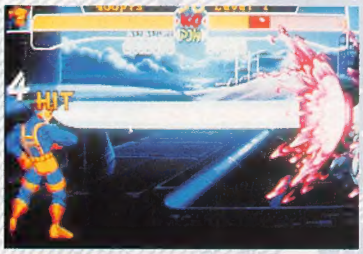
担当：KAL

リーダーには基本中の基本、みたいなものはない。あらゆる要素の詰まったキャラで、どんな戦法をとっても、それぞれ重要性が高いからだ。

そんなリーダーでも、やはり自慢のオプティックブラストは有効に使っていきたい。いくら何をやられても強い、とはいえ、せっかく強力な飛び道具があるのだからそれを使わない手はない。



とりあえず離れてビームだ。



そしてすぐにキャンセルオプティックブラスト。遠距離戦の基本だ。

そういうわけで、まずはビームを使った基本戦法を紹介だ。

やり方はいたって簡単。離れてしゃがみ大パンチか立ち大パンチのビームを出し、すぐにオプティックブラストコマンドを入力してビームの硬直をキャンセルしてしまい、大パンチのビーム→オプティックブラスト、という強力な連携をつくりあげるのだ。

これを何回かやったあと、大パンチのビームを出してすぐ前進し、相手がこちらのオプティックブラストに対して跳び込んできたところをライジングアッパーカットで突き上げられれば完璧。

また、離れてビームを出したら、すぐにダッシュで接近し、ビームで動けなくなっている相手に連続攻撃能力で通常技コンボを決めていくのも重要だ。離れてビーム→オプティックブラストは簡単だが、接近戦での連続攻撃は練習を必要とするぶん、効果も高いのでぜひチャレンジしてほしい。



ビームだけがリーダーじゃない。接近戦での連続攻撃も、カッコよく、かつ役に立つのだ。

Xパワーの溜め方

リーダーはXパワーを溜めることに関しては、さして頭を悩ませなくてすむ。というのも、離れてのビーム→オプティックブラストを何回かやるだけでも結構溜まるし、接近戦で連続攻撃をしているだけでもかなり溜まってくれるからだ。



通常技を連続で当てていけば、ゲージの溜まり具合もなかなかのもの。

また他にもまだ溜め方はあるが、細かい説明は次回以降にまわそう。

追い打ち

追い打ち・連続攻撃を考え出したらきりがないのがリーダーだ。おもしろくて仕方がない。

そこで、今回は少し変わったところの追い打ちを紹介しよう。

まず1つ目は、相手を投げたあとに追い打ちするもの。

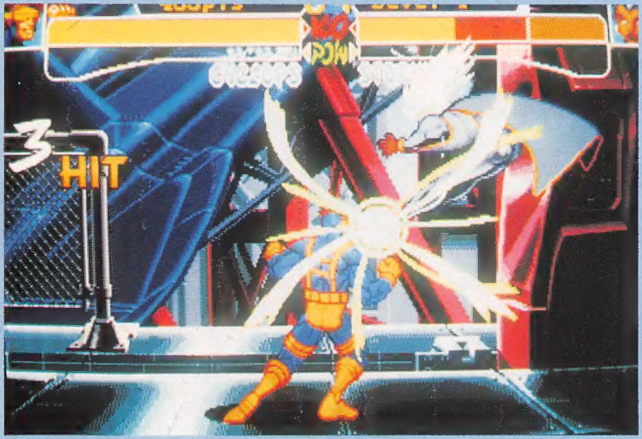
とりあえず大パンチ投げで相手を投げたら、なるべく早く大パンチのビームを出す。ビームを出すタイミング、立ち、しゃがみのどちらを使うのかは、相手キャラの体重によって異なる（軽ければ大きく弾むので立ち大パンチ、タイミング遅め、重ければすぐに落ちるのでしゃがみ大パンチ、タイミング早め）。

次に、ビームを出したあとすぐにキャンセルして小オプティックブラストを出せば、見事追い打ち完成だ。



大パンチ投げ→ビーム→オプティックブラストは安定指向のあなたへ。

他にも、立ち大キックを連打して2発目の蹴りで相手を浮かせ、速攻キャンセルしてライジングアッパーカットが入る。ちなみにライジングアッパーカットは、ヒット中ボタンを連打しているとどんどん連続で突き上げていく。さらにヒット中にもう1度コマンドを入れ直すと、目からビームを出して追い打ちすることが可能だ。



連続入力で最後はビィーム！



大キック、しゃがみ中パンチ等でふっとばしたあとに、ライジングアッパーカット。



攻めてよし、待ってよし
ストーム

ダッシュからの密着の攻めと飛行を使った逃げプレイ。どっちの攻撃パターンも有効だ。

担当：松っちゃん

ダッシュ攻撃で押せ！

ストームは、相手と面と向かって地上戦をすることは少ないだろう。これは、強力でリーチの長い通常技を持っていないためだ。

しかし、ダッシュから攻撃していけば、リーチの短さが気になることはない。ダッシュしてから技を出すと、前に滑りながら攻撃できるからだ。

ダッシュから出す技は大足払いがいい。ダッシュ大足払いをかわすには、相手はしゃがみガードせざるを得ない。



まずは、大足払いで突進！

ここからは2択。連打のきく立ち小キックで押すか、しゃがみガードを崩せる昇りジャンプ中キックでいくかだ。

立ち小キックで押していく場合は、しゃがみ中パンチにつなげてから再びダッシュ攻撃にもっていこう。



ガードされたら、小キック連打で固める。



相手のガードが硬いようなら昇り中キックだ。

昇りジャンプ中キックが当たったら、ジャンプ中パンチにつないで大足払い。これで3段。あ、大足払いで倒した相手に中パンチの追い打ちを忘れずに。

このダッシュからの攻めが基本。相手に、反撃のスキを与えることなく攻めまくろう。

飛行からの攻めは？

Xパワーの飛行を使った攻めは、上空からの大パンチ(電撃の玉)と風起こしがメイン。空中でワールウインドのコマンドを入力する直前に中パンチ、直後に大パンチと押せば電撃・ワールウインドが2段になるぞ。

床が抜けるステージでは、この2段を特にうまく使って効果的にダメージを与えよう。

飛行を使った場合、空中攻撃もしゃがみガード可能になってしまう。つまり、しゃがみガードだけですべての攻撃が防がれてしまうのだ。これは痛い。地上戦でバリバリ攻める時に飛行を使うと、2択ができなくなってしまう。

飛行したら飛び道具で押し、近づかれたら風起こしで追っ払うという闘い方になるだろう。



ほら、ジャンプ大キック（飛行中）がガードされてしまう。



近づかれたら風起こしで追っ払え。

相手を固める予備知識

パンチボタンで電撃攻撃、キックボタンで竜巻攻撃を繰り出すことはもちろん知っていると思う。

電撃系の技は、攻撃判定を前に押し出すため相手と密着している時に使うと空振りしてしまう。

竜巻系の技は、技が出るスピードが速い。しかし、攻撃判定は小さめ。特に、大キックは目立つ。背の低いウルヴァリンには、なんと立ち大キックが当たらないのだ。他の相手でも、しゃがまれれば空振りしてしまうことが多いぞ。

Xゲージを増やせ！

ストームでXゲージを増やすなら、ライトニングアタックがいい。

連射もできるし、いつでも出すことができる。ダッシュからの攻めの合間に、使うといいだろう。

ダッシュ攻撃→ライトニングアタックで裏に回る→ダッシュ攻撃という感じでいこう。



ライトニングは、裏まわりに使うといい。

ダウンさせたらすぐ大足払い

転ばせたら、すぐに大足払い。これが追い打ちの基本パターン。倒れている相手には、しゃがみ中パンチか大足払いを当てよう。

相手が吹き飛んだ場合は、すぐに追いかけて投げを決める。パンチ投げ(つかみ)にするか、キック投げ(放り上げ)にするかは相手によって異なる。

受け身が取れる相手にはパンチ投げ、投げ返しができる相手にはキック投げが有効だ。

しゃがみ大パンチで吹き飛ばし、空中投げから大足払いという連携は覚えていて損はないだろう（画面端がやりやすい）。

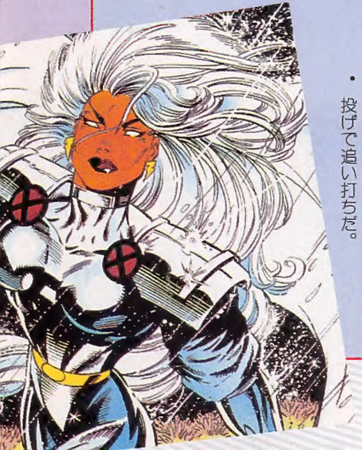
立ち大キックでも相手は吹き飛ぶが、吹き飛びすぎるため次の追い打ちが間に合いにくい。



しゃがみ大パンチで吹き飛ばして、



投げで追い打ちだ。



お前も冷凍マグロにしてやる
アイスマン

遠距離戦、接近戦、空中戦なんでもこなすアイスマン。素早い動きでパワー不足を補うのだ。

担当：悔しいので再戦希望・ぴくり

アイスマンの攻めの組み立ての中で軸となる攻撃はアイスビームとダッシュ攻撃だ。

アイスビームはとりあえず離れたところから撃ってみてもいいし、近距離で通常技にキャンセルをかけて撃つのもいい。また大中小で撃つ方向が斜め上、水平、斜め下と変わるのも利用しよう。

対空やジャンプの先読みで大、空中からは小で撃つなど状況に応じた使い方が必要とされる。



天に向かってアイスビーム!!デカいから結構使えるぞ。

従来の格闘ゲームでは飛び道具を撃つときに中を使うことは滅多になかったが、アイスビームの基本は中だ。近距離でキャンセル小ビームなんて撃ったら隙を見せるだけだぞ。

ダッシュ攻撃では立ち大パンチや立ち大キック、しゃがみ大パンチあたりが威力も大きくて利用価値が高い。ダッシュ攻撃からもやはりアイスビームへとつなげていくのが基本。

またアイスマンを語るうえで欠かせないのが空中戦の強さだ。ジャンプ大パンチ(鎌)やジャンプレバー下大パンチ(雪玉)といった下方向に強い技を持っているので、空中からガンガン攻めたてていける。



頭上から降り注ぐ雪玉の恐怖を体験させてやれ。



空中で安心しているところへガツーン!!

特に雪玉のほうはスーパージャンプからなら2~3個たて続けに投げつけることができる。

相手がスーパージャンプで跳び上がったときは、こちらのスーパージャンプ大キックが対空（?）になる。もちろん空中投げでもOKだ。

見参!! 雪玉パンチャーズ

さて、ある程度Xパワーがたまったら今度はアイスフィストの出番だ。

雪玉を手にくっつけることで威力が大きくなる、攻撃判定が大きく強くなるといった変化が起こる。雪玉を作っている最中に若干スキがあるものの、それ以上に得られる効果は大きいのでXパワーがレベル1になりしだい積極的に雪玉作りを狙っていこう。

問題のアイスフィストを使うタイミングだが、遠距離でアイスビームを撃って相手を固めている間に使ったり、立ち大キック・しゃがみ大パンチ・中足払いなどのリーチのある技にキャンセルをかけて使ったりするなどいろいろなバリエーションを考えてみるのも楽しいだろう。



いろんなところで使える中足払い。キャンセル雪玉だ。

いったん雪玉装備に成功したらスーパージャンプやダッシュから力ずくで攻めたてよう。

ちなみにある程度ダメージを与えると雪玉は壊れてしまうので、そうなったら再度雪玉メイキングだ。

投げからのもう1発

アイスマンが相手を転ばせることのできる技はしゃがみ大パンチしかない。しかも転んでいる時間は非常に短いのでほとんど追い打ちはムリ。

というわけで、ここでは投げからの追い打ちに焦点を合わせてみよう。

パンチによる投げは一定時間相手を固めることができ、その間にダッシュ大・中パンチで追い打ちをかけてアイスビームへとつなげよう。



凍結成功。解凍される前に急いで追い打ちしよう。

キックによる投げは相手を地面に叩きつける。このとき雪玉を装備していなければ中足払い、しゃがみ大パンチなどが当たる。雪玉がついているなら立ち大パンチで追い打ちだ。小のアイスビームも屈辱度が結構高いのでオススメの追い打ち攻撃だ。

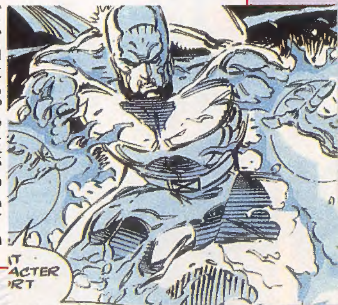
もちろん投げ返しに成功したときも追い打ちを忘れないように。



追い打ちビームでいたぶる。少しジャンプして空中から撃てば悔しさ倍増。



雪玉をつけていれば大パンチがお手軽。



ビームとダッシュとスーパージャンプ

もっともオーソドックスな溜めかたはアイスビームの連発だ。しかしただのレーザー砲台と化しても面白くないので、スーパージャンプからの猛攻で（最後に行き着くところはアイスビームだけど）攻めながら、まずはレベル1を目指そう。

レベル1になったらアイスフィストをつけてダッシュから攻めたてれば、あっという間にマックスまで溜まってくれるぞ。



アークティックアタック（ハイパーX）はできるだけ近付いて撃て!!

…の!! コロッサス

…あえずに…
…を前にふみ入れよう

担当：MAN…

タックル大作戦!?

コロッサスのパーワタックルは、出かかりが少々弱く反撃を受けやすい。だが、出きってしまえば超強力で、相手の飛び道具を突き抜けて攻撃することも可能だ。

またパワータックルは、小、中、大でその軌道を変えることができ、小がキャラ前方、中or大が自キャラのナナメ上に飛ぶとイメージしてもらいたい。

これらを戦術にくみこむには、いかにして、出かかりのスキを基本技でカバーしていくかになる。ウレシイことにX-MENでは、キャンセルをかけられる技がとても多いので、まずはリーチの長い足払い系の技にキャンセルするのが良い。だが、技にキャンセルをかけるのならば、パーワータックルは小を使おう。中or大だと、決まっても反撃を受ける時があるぞ。

中・大のパワータックルを利用する方法としては、主に先読みの対空兵器として使う。スーパージャンプを使われた時には、見てからでも間にあうので覚えておこう。

他の使い道として挙げられるのが、タックルをレバー後入れⓀで、突然止まるという動作。いきなり相手の目の前で突進をやめて投げ、もしくは連携攻撃で画面端に追いこむなどと、バリエーションが面白い。かなりフェイントとして使っていけそうだ。だが、空中でパワータックルを当てる、もしくはガードさせた後のスキは止められないので注意しておこう。


タックル止めシュート!!


デヘッ、ひっかかった？

アーマー…

彼の強さの代名詞として挙がってくるのが、このスーパーアーマーである。

一言でいってしまえば、この技を出した直後から数秒間にわたって、相手の攻撃を喰らいながらでも、攻撃をしかけることが可能。喰らいながらなのでその間スピードは落ちるが、確実に相打ちを取ることができるというわけ。

Xパワーもレベル2で出せる上に、カチカチに固まりこりゃ美味しいと思いガチだが、少々気をつけなければならない点がある。それは、相手の攻撃途中を進んでいる時で、アーマーの効力が途中で終わってしまった場合。喰らうダメージ上、これだけにはならないようにしたいので、できるだけアーマーの時間を覚えて、今使ったらヤバイなと思ったら使用することはひかえよう。あぶなくなった時は、にげることをお薦めする。

また、スーパーアーマーを使用している時でも、投げられてしまうとその動きはストップされてしまうので、投げられないように、ゴリ押しをしながらも注意すること。

スーパーアーマーを使った後に出す有効な攻撃としては、特にジャイアントスイング、パワータックル、大攻撃をお進めする。とにかく、リーチが長い上に強力な攻撃を出しておくのが、相手にとってはいやだろう。特に、ジャイアントスイングに関しては大で出すと良い。リーチが一番長く、中間距離からでもとどくからだ。


大作戦開始!!


痛いなあ、と言いつつドグァッ。
これぞアーマーの威力!!

ハイパーX&追い打ち

とにかく、スーパーダイブ(ハイパーX)については、利用度がかなり高い。ジャンプしている最中にも出せ、それにプラスしてどこからでも相手に向かって落下できるからだ。そればかりか、昇り途中も攻撃判定を持っているために、対空兵器にも使える。もちろんパワータックル（中or大）途中止め、スーパーダイブもできるので覚えておこう。

コロッサスがダウン後に攻撃をしむけるのは、ほとんどが相手を投げた後だと思える。

その時の攻撃については、相手のパワーが受け身、もしくは投げ返し分たまっていなければつかみ上げ。

投げ返しをされてしまうパワーがある時には、大足払いキャンセルパワータックル小が有効だ。XパワーがMAXであれば、大足払いキャンセルスーパーダイブでも良い。

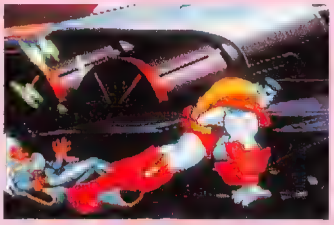
最後に言いわすれていたのだが、スーパーダイブは出した後のスキがかなりデカイ。出すのならば必ず当てるようにすること。

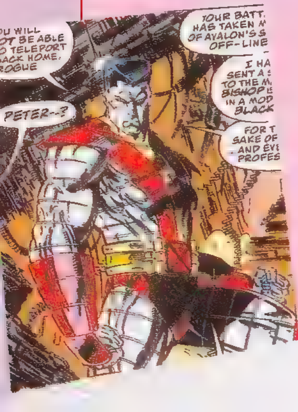
Xパワーは、タックルさえ多用して、ガンガン攻めていればスグにたまるキャラだぞ。また、小パンチも早くてたまりやすいかな。

以上が対戦コロッサスでの大きな基本であり定石なので、これをベースにしたトリッキーな動きが、今後において期待されそうだ。善人なコロッサスをよろしく。


こんな感じで下から出てくるのもgood!!でもこれは、ジャンプ後に入力したダイブ。


落とすぞお～、落とすぞ～。


大足が遅いと思ったら中足からでも…。



ダンシングソードを上手く使え！ スパイラル

……になるのはダン……ンドグラップルだ。

担当：M.D.S.I.R.I

基本はダンシングソードからの攻撃

スパイラルの基本戦法は、Xパワーのない時に使える技が限られているので、かなり戦法も限られてくる。

なぜなら、スパイラルはジャンプが遅く、攻撃力もない。その上に防御力も低いときてるから、他キャラとの接近戦は好まないのだ。

なので、基本的には、必殺技のソードダンシングを常に身にまとって、敵とある程度距離をおいて闘うことが大切だ。



ダンシングソードは空中でもどこでも出せる。常に出しておこう。シェーッ！

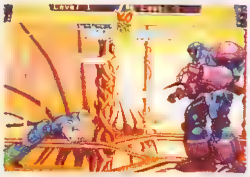
ダンシングソードは、出すとまず自分のまわりに剣が6本現れる。

その6本の剣（このときはまだ攻撃力を持たない）を飛ばして攻撃する訳だが、飛ばし方は何種類も存在する。

まずその1。普通に前に飛ばす。

これは、パンチボタンを押せば、一回押すごとに一本ずつ飛んでいく。

小パンチなら遅く、大パンチなら速く剣が飛ぶ。小、中、大と連続して飛ばすことにより、連続技にもなるので活用しよう。



小、中、大と出したところ。さらに追いかけて攻撃しよう。

そしてその2。6本ついている剣を、いっぺんに相手に飛ばす方法。

ダンシングソードをつけている状態で、波動拳コマンド（↓↘→）＋ボタンで、相手に対して、現在つけている剣をすべて飛ばすことができる。

これは、押すボタンによって実に6種類の飛ばしかたがあるので、ぜひとも覚えておきたい所。

小パンチは、空中でのみ出せ、真下に飛ぶ。

中パンチは、前方向に向かって飛ばす。

大パンチは、真上に向けて飛ばす。

小キックは、前方に2本ずつ、3WAYで飛ばす。

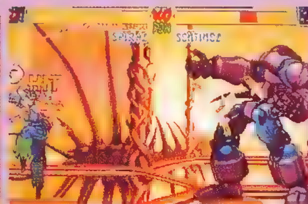
中キックは、自分のまわりを回りながら飛んでいく。

大キックは、相手に対してホーミングして飛ぶ。

これらをすべて使いこなさないと、スパイラルはキビシイぞ。



これは波動コマンド＋小キック。使える形だ。



まとめて飛ばして6HIT。5本しかなければ5HITとなる。

具体的な戦い方

具体的には、やはりダンシングソード1本ずつ飛ばすヤツがポイントになってくる。

ソードダンシングの小を1本撃って、それを追いかけていって、足払いor投げ。

ダンシングソード小を出して、すかさず波動コマンド＋中パンチや小キックなどを出して牽制したりする。

また、スパイラルは、ダンシングソードがらみの連続技が数多く存在する。これらを狙っていくことが、有効な戦法とも言える。

●ダンシングソード小×1〜中足払い〜立ち大パンチ

基本的な連続技。立ち大パンチには最後キャンセルをかけて、再びソードを付けると良い。

●ダンシングソード小×1〜立ち中キック〜シックスハンドグラップル

相手がソードを喰らった場合のみ入る連続技。立ち中キックを密着で当ててキャンセルでグラップルを出すと、ふっ飛んだ相手を無条件でつかむ。重い敵（センチネル等）には入らない（ふっ飛ばないため）。



ダンシングソード小を追いかけて行って…。



当たったらすかさず中足払い。これをキャンセルして…。



立ち大パンチ。なかなか使える連続技。しかもカンタン。



立ち中キックが当たったら…、



キャンセルしてグラップルでつかめるのだ！

●ダンシングソード小×1〜中足払い〜しゃがみ大パンチ

相手を転ばせることができるので、利用価値は高い連続技。これらの連続技と、ソード小から直接投げに行くのを使い分けることが非常に大切だ。





メタモルフォーゼは全部で20HIT！狙えればよいのだが…。

この3つの連続技がスパイラルの基本的なもの。ぜひとも使えるようになりたい。

Xパワーの溜め方

ソードを使いまくっていれば溜まるが、その他の方法としては、シックスハンドグラップルの小が、スキも小さくXパワーが溜まるので、挑発がわりに使っていこう。



バンザーイバンザーイ。スキを見て溜めよう。

あとは、シックスハンドグラップルで相手を投げた場合も溜まりが大きいぞ。

追い打ち攻撃

敵を投げなどで転ばせたときにどうするか？

追い打ちをかけやすい投げは、中キックの投げ。この投げで転ばせて、追い打ちするのだ。

安定しているのは、中足払いキャンセル立ち大パンチが有効。しゃがみ中パンチ×2でも良いが、どちらかというと前者のほうが使える。

立ち中キックを密着で当てた場合の追い打ちは、連続技でものべたようにシックスハンドグラップルだ。

今回はXパワーのないとき、いかにして攻め、いかにしてXパワーを溜めるか？に重点を置いてみた。スパイラルはXパワーなしでも十分強いので、極めてほしい。

シルバーサムライ

…だ銀侍！ …も ボタン… …は、さらにパワーUP！
担当：石井せ…

とにかく斬る、突く！

シルバーサムライの強いのは、必殺技より通常攻撃である。通常技はすべてリーチがあり、削り能力を備えているからだ。

そこで、通常技が届く範囲内まで近づき、斬り刻むのがシルバーサムライの基本パターンとなる。繰り返しになるが、基本の通常技の性質を理解することが必要である。

メインはしゃがみ中斬り

シルバーサムライは接近戦が強いので、相手は間合をとろうとしてくるはず。そこでリーチが長く、出るまでが速い攻撃が必要となる。地上でこの条件を満たしているのは、しゃがみ中斬りだ。隙が少ないので、間合に入りしだい狙っていこう。


やっぱり基本はコレ。

しゃがみ大キックは、リーチは長いのだが出るまでが遅いので、今ひとつ使い辛い。しかし、飛び道具がくぐれるくらい背が低くなるという利点もある。うまく活用しよう。

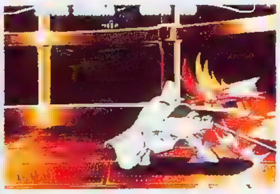
対空技には、しゃがみ大斬りが強力だ。地上でもリーチはあるが、振りが大きいので空振りすると反撃は必至。

近づいて相手を固めよう

ビームなど飛び道具で攻めてくる相手には、スーパージャンプで対抗するしかない。ハイパージャンプからは、主にジャンプ大キックの下突きを使って近づこう。


威力、判定共にかなり強い。

近づいたら、接近戦ではしゃがみ小パンチが強い。出るのが速いので、チクチク刺していこう。下段技であるというのも大切なポイントだ。


まずはしゃがみ小パンチの連打で、カツカツ固める。


そして立ち大キック。なかなか見切れない。

すると、相手は下ガードで固まってしまう。そこで立ち大キックの出番だ。今のところ下ガードをつぶす性能があるので、使わない手はない。しつこく狙っていこう。

Xパワーを活用しよう

Xパワーが溜まったら、まずは炎の闘気をつけるのがよいと思われる。当たり判定が大きくなるし、威力もぐっと上がる。

連続技が入りやすくなり、当たり判定が長く残るようになるので、立ち中・大斬りが使い易くなる。これは、氷の凍気の場合も同様で、相手はうかつに動けなくなる。分身をつけると、さらに強力になる。


炎の闘気をつけると、当たり判定が大きくなる。

炎の闘気以外に、氷の凍気も使える。氷の場合は、一回斬ると固まり、もう一度斬るともとに戻る。確実に2HITできるのは大きい。

分身の術は、闘気を併用して使うのが最も威力を発揮する。1つ1つがダメージを受けるため、諸刃の剣であり危険を伴う技だ。使うのは一発逆転を狙うときだけにしよう。

ちなみに、分身は一定以上ダメージを与えると分身がとけてしまうようになっている。ダメージを与えなければ、ある程度長く分身を保つことができる。

分身を使わない場合は、少し粘ってXパワーを満タンまでもっていこう。そして、雷鳴剣の一発を使う。発売バージョンでは変更があるかもしれないが、全キャラ中1～2を誇る速さと威力のハイパーXだ。

今の性能なら、対空技として十分使える。相手に近づくか、近づいてくれるのを待って、その一瞬を逃がさず使おう。離れたところで使うと全然役に立たないぞ。

追い打ちはやはり投げ

シルバーサムライは投げを2種類持っている。中パンチと大パンチの投げだが、中パンチの投げは下にたたきつけるため、追い打ちがやりやすい。


投げは中パンチがよい、すぐ近くにたたきつける。


しゃがみ小キックでビシビシ突いて追い打ちだ。

投げは常に、中パンチで狙おう。相手を投げたら、立ち大キックからしゃがみ大パンチorしゃがみ小パンチで追いうちをかけよう。

なぜこの連携が有効かというと、キックからパンチへは技がキャンセルされてつながるからだ。起き上がりときだけでなく、立ち大キック→しゃがみ大パンチの組み合わせは2HITとなる。その他に、倒れているときにジャンプ大キックなども入る。

Xパワーの溜め方

通常技で突いて溜められればもちろんOK。ただし、なかなか近づけない場合は手裏剣を出すといい。当たらなくても、少しずつ溜められる。当てられれば、一気にゲージを溜めることも可能だ。

百裂刀も、ゲージを溜めるのに一役買う。しかし、闘気・分身は、使っている際中に攻撃を当ててもXパワーを溜めることはできなくなっている。雷鳴剣を使う場合は、闘気などは使いづらい。



っ子ストライカーズ オメガレッド

……だが、そう簡……くれないんだよね。

担当：大地を焦がす紅蓮の炎K-T

ムチ攻撃が主体のオメガレッドだが、そうやすやすと相手は決めさせてくれはしない。

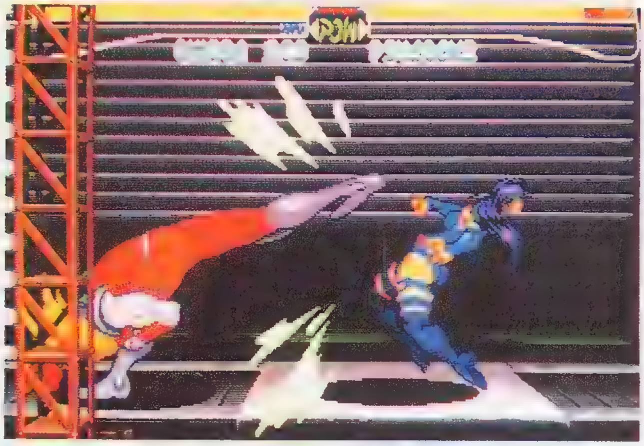
常に相手の動きを予想し、奇抜な攻めで封じ込めていきたいところだ。ROUND1で相手の攻撃パターンや動きを素早く見切り、心理学の博士（先読みのプロ）になりきるつもりでいこう。

通常技の活用法

オメガレッドの通常技はどれもリーチが長く、相手との間合いを保ちながら攻撃すると効果的である。

特に立ち中キック、大キックのリーチが予想できないくらい長いので、これにカーボナディウムコイルを混ぜて使っていくといいだろう。

意表を突いて、オメガストライクで突進していってもいい。



これは立ち中キック。リーチがあるのでなかなかいい。

空飛ぶ人を叩く

要は対空技のこと。使える技は、しゃがみ系の中パンチ、大パンチ、大キックなどが挙げられる。

しゃがみ中パンチは近距離対空技として使用し、しゃがみ大パンチは遠距離専用として使ってみるといいだろう。

しゃがみ大キックは出るのが遅いので、ある程度先読みして出さなければならない。

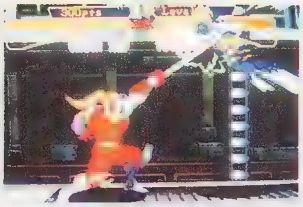


しゃがみガード方向入れの大キックで落とす。

当たるとフッ飛んでくれるので、この後の追い打ち攻撃が可能だ。追い打ち攻撃にも、このしゃがみ大キックが使えるぞ。

一方、必殺技を使った対空技はどうだろうか？

必殺技では中と大のカーボナディウムコイルと、同じく中と大のオメガストライクでの迎撃が可能である。



一応対空技となるが、つかまえるとなると結構ムズい。

ただ、カーボナディウムコイルで空中にいる相手をつかまえるのは難しいので、オメガストライクのほうが、使用頻度は高くなりそうだ。

相手の位置に合わせて、中と大を使い分けられるようにしておこう。

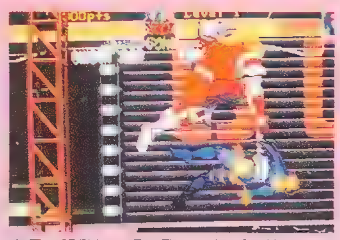
追い打ち攻撃落としたそのあと

例えば、中のオメガストライクで空中にいる相手を落とした場合、その後の攻めを、どう組み立てていけばよいのだろうか？

相手に当てたらムチが伸びきるのを待つのではなく、瞬時にしてレバー下入れ中キックでジャンプ中キックに変え、これにキャンセルをかけて中キックボタンカーボナディウムコイルを出すのだ。

これは空中戦だけでなく地上戦でもかなり有効な戦法で、中のオメガストライクを当てるようにして出し（当てなくてもいいが当てたほうが効果的）、当てたらそこで中キック・カーボナディウムコイルといった具合で、空中戦と同じような攻めが実行できる。

また、相手が倒れているときは、素早く真上に移動してムチでつかむこともできるぞ。



素早く移動し、吸い取って投げろ!!

この後の追い打ち攻撃は、立ち大パンチかしゃがみ大キックにしておこう。

スピードの速いキャラに攻められると反撃するのが難しいので、攻められるときに攻めておこう。

オメガストライクを使ったラッシュは凄いよ。

Xパワーを溜めるには

カーボナディウムコイルは、出した瞬間にボタンを押せば引っ込めることができる。

これを繰り返すだけで、結構ゲージは溜まる。



投げつけて相手の体力を削るのもいいよ。

オメガレッドにはエナジードレインという吸い取り技があるので、ムチを決めることができたら相手のXパワーを奪ってしまおうぜ。

挑発でも、Xパワーが溜まるよ。

普通に闘っていたほうが速いという噂も…。

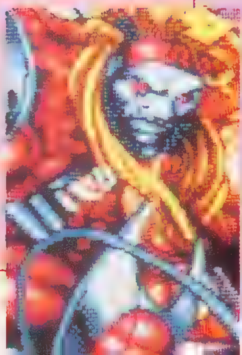
必殺技の特性

カーボナディウムコイルは出した後にボタンを再び押せば、いつでもどこでも引っ込めることができ、オメガストライクはレバーガード方向入れボタンで元の位置に戻り、レバー下入れボタンで、途中で切ることができる。

これ等はフェイントとしても、かなり使っていける。

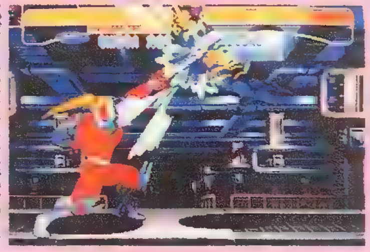
例を挙げれば、中間間合いで小コイルを出してすぐに引っ込め、このあと立ち中キック→小コイルといった具合でいける。

その他にも、まだまだ面白いやり方があるので、いろいろ試して遊んでみよう。

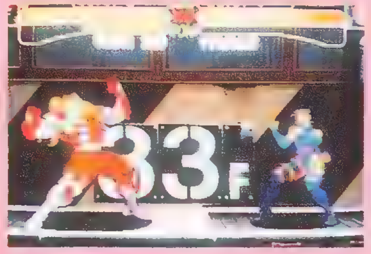




水平に伸ばすと見せかけて…、



跳ぼうとしたところをバシッとね。う〜ん気分はカウボーイですか。



センチネル

メンテナンスを怠るな！ 遠距離戦でカバーが……スターライフを送ろう！

担当：アディオスTOS

センチネルはコロッサスと並ぶパワーキャラだが、リーチがイヤというほどある。そのため動きがかなり遅く、非常に扱いづらい印象を受けると思う。そこは技の組み立て方と間合い調整でうまく操っていこう。

手の延びるキャラの基本遠距離戦のススメ

センチネルが最も多用できる必殺技は、ロケットパンチをおいて他にない。地上では大パンチ（レーザー）が相手に当たった瞬間にキャンセルして、中ロケットパンチで2段を狙っていくといいだろう。

もちろんそれには画面端から端ぐらい、距離を取っておかなくてはならない。しかしそういった状況は意外に作れず、飛び道具を連発されたり、ゴリ押しされたりでなかなかレーザーを撃つに至らないことが多いのだろう。

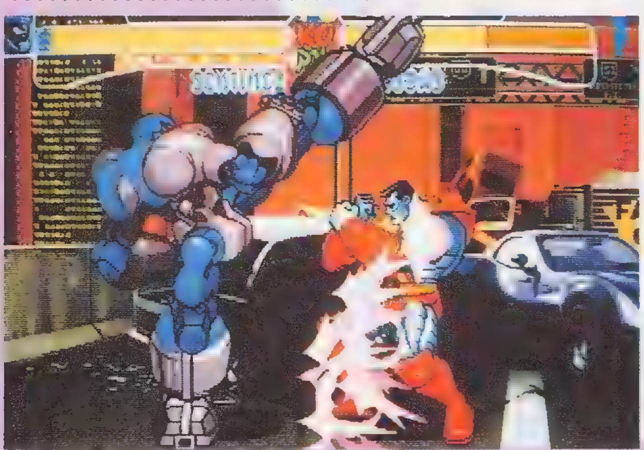

遠距離戦はレーザーをキャンセルしていくのが基本だ。

もちろんレーザーが撃てるからいいというわけでなく、一つの目安としてそれが撃てるならセンチネルは自由に動けると考えてもらいたい。

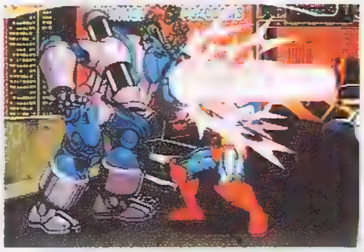
そこで間合いを開けるにはどうしたらいいか？

普通なら小技連打といきたいところだが、センチネルには無理だ。

一番楽なのは空中で小ロケットパンチを撃って追い払うこと。ここで注意してほしい点は、ロケットパンチは必ず昇りで出してもらいたい。普通に空中に浮いて出しても1発しか出せないが、昇りで出せば落ちるまで2、3発は出せるからだ。


出すのはムズイが立ちキックをキャンセルして…、

そのほかに少々難しいが、立ち中キックをキャンセルしてレーザー、それをまたキャンセルしてロケットパンチにつなげればかなり効果的だ。攻撃的でもあるしね。


レーザーにつなぐ。これもキャンセルして…。

空飛ぶ巨大ロボット恐怖の空中ラッシュ


ロケットパンチ。ちょっと手の混んだ追い払い方だ。

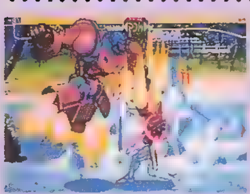
X-MENの世界では、ラッシュをかけるのは常識。いくら遠距離戦が得意でも、それだけでは生きていけないぞ。

センチネルの場合は特に、自分が空中、相手が地上にいるときにラッシュがかけやすい。

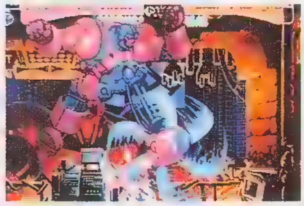
使う技としては扇風機（ジャンプ大キック）。この技から大足払い↓小ロケットパンチにつなげていくと、かなり有効だ。

さらにここまでもっていくプロセスとして、大S・F（センチネル）ォースを追いかけて行くといいだろう。その後は昇り小ロケットパンチか、大足払い。小ロケットパンチの代わりに、昇り小キック（パンチ）を使うと完全な2択になるぞ。

フォースを撃つ際もレーザーと同様距離をとるか、そのレーザーをキャンセルしてロケットパンチを撃つと見せかけて撃っていくと良い。


普通のジャンプでロケットパンチをガードさせると、次に小技しか出せないのだ（1回）。

扇風機をガードされているようなら、キャンセルしてロケットパンチを出し、降り際に小技（パンチorキック）を出していくのも一つの手だ。


扇風機でラッシュ、当たったら次に足払いでいいが…、


ガードされていたら、キャンセル小ロケットパンチを出すのも、一つの手だ。

パワーの溜め方

別にこれといって効率的なものはないのだが、ロケットパンチがかなり溜まる。

そのロケットパンチやレーザー、扇風機といった比較的重い攻撃を多用しているセンチネルなら、意識しなくても「全然溜まらない」などと言うことはないはずだ。

それに意識して変に技を出せば、このキャラなら命取りになるぞ。

追い打ち攻撃

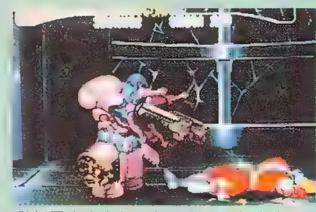
コロッサスと共にセンチネルにも、倒れている相手を投げれるという素晴らしいキャラ特性がある。

これを使うには足払いで転ばした後より、投げた後でないとほぼ無理。また投げ返しもあるので、大足払い↓小ロケットパンチとの2択にすべきだろう。

投げ以外ではミサイル（立ち中パンチ）も当たるし、キャンセルしてロケットパンチにつなぐと3HITになるぞ。

空中では先に書いたような立ち中キックで吹っ飛ばしレーザー、その後大ロケットパンチで7HITも狙えるぞ。


投げた後はつかみ上げか、足払いとの2択にいそげ！


発射用意！当たったらキャンセル小ロケットパンチで3HIT。





冬休み直前!VF2を深くたのしむコツ、返し技特集だ!

担当：VF2チーム

しつこいと呼ばれてもいい。たくましく…

ガード後の返し技入門

各キャラ微妙にちがう返し技。これを読んでVF2をもっと理解しよう。

担当：GYU

今、巷で最高に盛りあがっているバーチャファイター2。

しかし、"2"から始めた人にわかりにくいのが、このゲーム独特の"相手の技をガードした後の返し技"である。これを理解しないで勝つことは難しいので、今回、詳しく説明していこう。

ガード後の返し技1 根本的な理論

●返し技の種類について

返し技の条件として最も大切なことは"相手の技のスキより素早い技"である。これを基準に例をあげてみると、Ⓟ(ジャブ)や➡Ⓟの肘打ち、昇り大キック、1歩前に出て投げなどがある。

●技の硬直時間

これは読んで字の如くだが、非常に重要なことである。相手にガードさせられた技の硬直時間が短いのに、出るのが遅い技で返そうとしても当然返せない。この2つの関係を常に頭にいれておいてほしい。


VF1で重要だった昇りキック。

ガード後の返し技2 使える返し技とその実例

先に代表的な返し技の例をあげたが、各キャラ微妙に差がある。基本的にⓅ(ジャブ)、●Ⓟ(肘打ち)、●(昇りキック)の順番で出が早い。しかし、ジェフリーにおいては例外でⓅより**エルボー**が早い。


ジェフリーの返し技はコレ!

また、アキラは肘打ちより**裡門頂肘**のほうが素早く、当たりも強く使える。ジャッキー、サラ、カゲは昇りキックの代わりにサマーソルトキックでもよい。


肘を使うくらいなら裡門にしよう。

そして意外に知られていないこととして、Ⓟの出るスピードに差がある。速い順に3つのグループに分類すると、カゲ、サラ、パイ、そして新キャラ2人を含む第1グループ。アキラ、ラウ、ジャッキーの第2グループ、第3グループはお約束のジェフリー、ウルフのコンビである。先ほど説明したように肘打ちが使えるジェフリーはいいが、恐怖なのがウルフ。一部の技を彼は返すことができないのだ。


Ⓟで返すというより止めるという感じ。

では、ひととおり解説したところで、各キャラの最も素早く、実戦的な返し技を紹介


このキックは信頼性が高いので使いまくろう。

しよう。

一番めぐまれているのがサラとラウで、サラはⓅⓅⓅ↓Ⓚのコンボサマー、ラウはⓅⓅⓀ。どちらもⓅが入れば連続技になる。ほかのキャラは基本的にⓅⓀで安定。しかし、パイ、リオン、ジェフリーはちょっと違う。パイはⓅⓀがつながらないが、Ⓚの高蹴腿の出が速いのでこれを使う。


リオンの返し技はこれがベスト!

リオンはⓅⓅⓅで相手を転ばせられるのでOK。ジェフリーは肘を出して相手がよろけたのならⓅⓀを出して三段確定、おまけでボディプレスも決めちゃおう。

ここまでは"出の早い返し技"を基準に説明したが、もう一つのポイントである"相手の硬直時間"が長ければ投げで返すこともできる。以上のことをふまえて相手の技に対応した返し技を研究しよう。

猛虎硬爬山って返せるの? 4段階の返し技について

これから具体的な相手の技に対応した返し技を説明しよう。とりあえず今度から私が担当するアキラの技の返し方を紹介するが、これは4段階に分けることができる。アキラ使いの人も自分の弱点を知るためによく読んでくれ!


今回の実験台はアキラ。

LEVEL1 こんなの余裕ッス!

レベル1の条件として、投げもしくは投げ以外の基本技すべてで返せる技がある。アキラの技で言えば連環腿、鉄山靠がそれに当てはまる。もし連環腿をガードしたならおもいきって投げを狙ってみよう。Ⓟ+Ⓖ投げで返そうとしてもVF2をよく理解している相手なら投げ返してくる。返されることがないコマンド投げを使う必要がある。

そして鉄山靠。この技をガ



連環腿。ここぞ[illegible]ンド投げを決め[illegible]ードした後、実は投げられそうで投げることができない。しかし、どの基本技でも返すことのできる[illegible]でダメージの多い技を使おう(ⓅⓀなどがいい)。

LEVEL2 ウルフはそろそろ…

レベル2の条件は、Ⓟと肘打ちで返すことが可能な技である。ここで登場する技はあの猛虎硬爬山。"あの猛虎がれべぇ!?"とおどろいて[illegible]はVF[illegible]の硬直時間は意外に[illegible]で返せたⓅⓀのほかにリ[illegible]サラ、ジャッキー、カゲ[illegible]ジェフリー、アキラの[illegible]人は肘打ち(アキラは裡門)で[illegible]K。しかし、ここで大きな問題が出てくる。ウルフ[illegible]てこのレベルの猛虎を返せるものがないのだ。[illegible]りジェフリー、ウルフの2人の[illegible]がかなり[illegible]てくる。[illegible]使っても[illegible]る人(特にウルフ)は返し技よりもいかに投げを狙うかというところに重点を置いたほうがいいのかもしれない。


実はスキの大きい猛虎硬爬山。

LEVEL3 えっ! ジェフリーだけじゃないの?

レベル3[illegible]はかなりキツイ。Ⓟでしか返せないからである。いったいどの技か[illegible]というと、[illegible]作からの継承技である猛歩頂膝。この技はVF2になってからコマンドが難しくなったが、その分スキは非常に小さい。確実にⓅ系の技で返そう。しかし返せないヤツがここでも出てくる。ウ[illegible]肘打ちが入らないのなら、[illegible]同じⓅしかないジェフ[illegible]そして意外なことにV[illegible]まっ[illegible]る。ⓀのⓅスピ[illegible]グループにし[illegible]たとき[illegible]ラウと同じ[illegible]ルフである[illegible]見た[illegible]アキラのⓅの方が速い[illegible]な気がするかなぜかジャ[illegible]キーは返せない。そのほかにレベル3に相当する技といえば[illegible]のロジ[illegible]ヨントバ[illegible]がある。


この技を見られるだけでも幸せなのかもしれない。

LEVEL4 裡門はどうやって返すの?

裡門[illegible]と思い[illegible]理解できない人もいるかもしれないが、結論からいうと裡門をガードした後に返すことはできない。[illegible]だけ[illegible]ればいい、ということを言う人もいるかもしれないが、ガードした後におつりを入れることができないだけで、もし相手が[illegible]裡門を出そうとしたならキチンと止めることができる。まあアキラを使っている人も裡門出していれば勝てるということは絶対にないので誤解のないように。


裡門に対して必要なことは冷静な判断力。

相手の欠点とともに己の欠点も知れ!

今回、返し技についての解説をしたが、なぜこの解説が必要だったのか。このゲームは身長やリーチによって多少の差はあるが基本的に人間の戦いそのものである。リングアウトもあるので、ひたすら間合いを取れば勝てるわけではない。したがって必然的にガードしながら攻めることになり、ガード後の返し技を知らなくてはならないのだ。今回、私にとって[illegible]説明しやすいアキラを例に出したが、レベル[illegible]だからといって猛虎を使わないというのはあまりにももったいないゾ。

もう少ししたら冬休みの人はぜひ、漠然とプレイしないでマイキャラの技の欠点と返し技を研究してほしい。強くなるためには絶対やるべきだ。

華麗に、強く!

リオン



今回紹介の公開技は、利用価値、スキの大きさなど、どれも要注意なものばかり。心して読んでくれ。

担当：いよいよ始動のKAL

リオンの技は、どれも変な動き、格好のものばかりで、ほかのキャラのように見た目からすぐに使い方が連想できるようなものではない。読者の多くも「リオンは変な技ばかりたくさん持っているけど、一体どうやって使うの?」と悩みをかかえていると思う。

そこで、今回新たに公開となった技の解説に加え、これまでに紹介されている技の中から特に覚えてほしい重要な技の使いどころを、いま一度解説だ。

新公開技 基本は大切! ⓅⓅⓅを忘れるな

妙な技ばかりのリオンだが、基本中の基本であるⓅⓀなどは、やはり使用頻度が高いぞ。

●連捶腿(れんすいたい)

相手の攻撃をガードしたあと、即座に反撃する際に必ず必要になる技。特に対アキラ、サラ、ジャッキー戦などで活躍する。

ヒットすれば相手をダウンさせることができるが、ダウン攻撃が間に合わないのが欠点。これで転ばしたあとは間合い調節をしよう。



ジャックナイフキックサイドや猛虎硬爬山をガードしたあとはⓅⓀだ。

●勾手連捶(こうしゅれんすい)

他キャラでのジャブ、ストレートのようなもの。

最初のⓅがヒットした場合はそのままⓅ連打をすればいいので、この技単体での使い方というのはこれといってない。

接近戦でこちらが主導権を握っているときに、ⓅⓅⓅにいくと見せかけて投げや、他の技につなげる、といったつなぎに使おう。

●連環穿掌(れんかんせんしょう)

勾手連捶のあとⓅが一発加わった技。

相手をダウンさせることができるうえ、ダウン攻撃が間に合うので連捶腿よりもこちらを使おう。

前述2つの技同様、上段にしか攻撃判定がないので（上段攻撃）、当たるかどうか不安なときは最後まで出しきらず、ⓅⓅあたりでとめて様子を見よう。そこで相手がしゃがんで避けようとしているなら、これだ（次の技）。

●盤肘(ばんちゅう)

肘打ちだ。ただし他キャラの肘打ちのようにその場で出すのではなく、一歩踏み込んでから出すのでリーチはかなり長いといっていい。また出るまでの時間もかなり早いので、中間距離で牽制に使えそう、かというとそうでもない。この技自体は強いのだが、ヒットしてもその後が続かないのと、足元を狙う同系統の技がほかにあるので、実際には勾手連捶や弾腿のあとなどに、動きが単調にならないように出す、といった程度の使い方になりそうだ。

リオン

連捶腿(れんすいたい)	ⓅⓀ
勾手連捶(こうしゅれんすい)	ⓅⓅ
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ
穿陰掌(せんいんしょう)	Ⓟ
落撃掌(らくげきしょう)	ⓅⓅ
盤肘(ばんちゅう)	Ⓟ
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	Ⓟ
倫歩掃手(とうほそうしゅ)	Ⓟ+Ⓖ
双耳旋風(そうじせんぷう)	Ⓟ+Ⓖ
拘首提膝(こうしゅていしつ)	Ⓚ
前掃腿(ぜんそうたい)	ⓀⓀ
後掃腿(こうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ
穿弓腿(せんきゅうたい)	Ⓚ
破刀手鍬腿(はとうしゅしゅうたい)	（敵近）Ⓟ+Ⓖ
連句手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	（敵背）Ⓟ+Ⓖ

●縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)

その場から腕を振り上げるようにして上へ跳び上がりつつ攻撃する某ゲームの昇○弾のような技。

どうやらリオンは右手を使った技のほうが左手を使うときよりも強いようで、この技も右手で攻撃するときは中段攻撃、左手で攻撃するときは上段攻撃となっている。

この縦跳穿掌は“後ろに引いている手”で攻撃する。幸いリオンには軋腿（足払い一発）という、楽に体の向きを変えられる技があるので、接近戦で軋腿や弾腿をガードさせたあと、うまく右手を引いている状態ならば、そのまますぐにこの技を出してダウンさせるのもいい。ただしガードされたあとのスキがピンチなので、1人の対戦相手に1回出せばいいくらいだろう。

要先読み技、悪く言えばバクチ技ってことだ。



1P側は強い縦跳穿掌、2P側は弱い縦跳穿掌だ。

●拘首提膝(こうしゅていしつ)

いわゆる飛び膝蹴り。リーチはあまりにも短く、空振り、ガードされたあとのスキが泣けてくるほど大きい。腕に自信のある人以外には無理な使用はすすめられない。

今のところ唯一の使いどころと思われるのが、密着するほどの接近戦で軋腿や穿陰掌などをガードさせたあとに続けて出し、ヒットした場合、浮き上がった相手に連続技を決める、というもの。すぐに出せば弾腿→前掃腿（軋腿のバリエーション）が入るぞ。

その後に決める連続技は研究の余地がありそうだが、[illegible]であることに変わりはなさそうな技である。



この技だ。よく覚えてくれ。この技だけは暴発しないように注意するのだ。

●破刀手鍬腿(はとうしゅしゅうたい)

通常の投げ技。足を引っかけて後方へ倒す。

リオンの投げ技はこれに限らずどれも格好いいのだが、



これがリオンの通常投げ。使う機会はあまり…。

投げ返される危険性があるのでダッシュⓅ+Ⓖのほうが……。

●連勾手背襲（れんこうしゅはいしゅう）

相手の背後から投げを決めた場合、この技になる。

相手の背中にとりつき、蟷螂の鎌で首を刈るその様は、一撃必殺の暗殺者のようだ。

あまりにもカッコいいので、リオン使いを自称する人は一日一回は炸裂させたい。



「ドビュシュッ!!」〝必殺シリーズ〟の効果音が似合いそう。

公開済技 弾腿が強い！だからこそ…

それではここから、すでに公開されている技のなかでも特に覚えておいてほしいものについて、少し解説をしておこう。

●穿陰掌（せんいんしょう）

妙なポーズで蟷螂手を振りあげる。他のキャラならアッパー性と思われる類の技。

中段攻撃なのでしゃがんで上段攻撃を避けようとする相手に使っていける。

中間距離から弾腿（ミドルキック）で近づき、ガードされたら続けてこの技を出したり（中段→中段）、連環穿掌にいくと見せかけて勾手連捶で止めてすぐに出す（上段→中段）といった使い方が代表的。

ただしこの技単発ではダウンを奪えないので注意。



中段攻撃で出るのが速いとくれば、これは使えないわけがない。

●落撃掌（らくげきしょう）

穿陰掌から続く技。⇙ⓅⓅとⓅを連続して入力すると、穿陰掌の振り上げる技のあとに今度は上から振り降ろす技が出る。こちらは上段攻撃。

勾手連捶と連環穿掌の関係のようなもので、確実に決められる！というときにはⓅⓅでこの技を出し、不安なとき、または次の技につなげていきたいときなどにはⓅで止めて穿陰掌を出そう。

入力時の注意点だが、普通に立っているときやしゃがみ状態から出すときは⇙とⓅを同時に入力しなければならないが、弾腿を出した直後なら⇙に入れっぱなしでⓅを押していれば簡単に出せる。これは弾腿が立ち状態のまま瞬間硬直しているためと思われる。

●偸歩掃手（とうほそうしゅ）

突然体を1回転させて蟷螂手で相手の足元を払う下段攻撃技。

リーチがないだけでなく、ヒットしても相手が転ばないので使えなさそうだが、中間距離で普段は弾腿にいっている場面でかわりに出してみたり、やはり中間距離で先読みで早めに出しておき、相手の技が出てくるところをつぶすというような〝置いておく〟使い方が有効だ。姿勢がかなり低くなるのもポイント。



これくらいの間合いのときに、相手よりも早くこの技を出しておく。完全な牽制技だ。

●双耳旋風（そうじせんぷう）

両手を正面へ向けて突き出す技。上段攻撃。

出るまでに若干時間がかかる点と、リーチの短さが問題。この技を出す暇があるなら弾腿を出していたほうが安全。

ただし技が出きってしまうと結構強い判定を持つので、単調な動きを嫌う人や先読みに自信のある人は、接近戦で弾腿や軋腿のあとなどに出しておこう。縦跳穿掌よりは手堅く、偸歩掃手よりはスカりやすい、といったところか。

しかし同じような技なら⇩Ⓟの……。



Ⓟ+Ⓖだけあって、当たれば強い。ふっとばしたあとダウン攻撃が間に合う。

●前掃腿（ぜんそうたい）

基本技の足払いである軋腿が、2発になると前掃腿と呼ぶようになる。

主な使い方は、弾腿でダウンさせた相手に対して追い打ちとして使用すること。ダウン攻撃が断トツで性能の悪いリオンにとって、前掃腿での追い打ちは非常にありがたいのだ。

一応、弾腿でダウンさせたあとは落踵脚（弱ダウン攻撃）が間に合うが、〝確実〟にダメージを与えられる点+蹴りつつ相手を押せる点で、やはりこちらをすすめたい。

ほかの技でダウンさせたあともそうだが、追い打ちは前掃腿」を日課にしたい。

では普段はどう使うのか。

主なところでは、弾腿で入ったあと穿陰掌（中段攻撃）の2択か、この技（下段攻撃）の2択で攻めるとか、中間距離で弾腿や偸歩掃手のかわりに出すとかいった使い方がいい。ただし〝前掃腿〟はガードされると反撃を受ける危険性大なので、やはり普段使っていくなら技と技のつなぎに、接近戦で〝軋腿〟を使っていくようにしよう。



なにかあったら追い打ちはこの技、前掃腿。
普段使うのは軋腿。覚えてね。

●後掃腿（こうそうたい）

体を1回転させての足払い。ほかの対戦格闘ゲームなら大足払いに該当する技（？）。

使い方も軋腿が小足払いなら、後掃腿は「小足払い→大足払い」といったような連携



基本的には離れて出しておき、相手の出鼻をくじく使い方がいい。偸歩掃手と同じだ。

で使用していくのが妥当。しかし接近戦で使うにはいささか出るまでの時間が気になるので、より効果的に使いたい人は、中間距離で普段なら弾腿や倣歩掃手にいっている場面でかわりにこの技を出す、という使用法がいいだろう。間合い的には後掃腿の足先がぎりぎり届かない程度が望ましい。

倣歩掃手は身をのり出すがスキが少ないのに対し、後掃腿は身をのり出さないかわりにスキが多少大きめ、と覚えるとわかりやすいと思う。

●穿弓腿

片手を地につき、跳ねるようにして両足を順々に蹴り上げていく技。技が出てしまうと相手が上段・中段攻撃をスカして蹴り上げられるうえに、技の威力も相当に高い。

弾腿をガードさせた直後に間髪入れずに出すとか、倣歩掃手、後掃腿を一度出しておき、続けて出すといった使い方が考えられる。

下段攻撃（相手はしゃがみガードしなければならない）という点と高い攻撃力、リーチの長さなど評価できる点はたくさんあるのだが、ガードされたあとのスキが大きいのが気になる。使いどころの難しい技だ。

●弾腿

あとにも先にも、リオンにはこれしかない！というくらいに世話になる技。とにかく執拗に狙っていくのがこの弾腿（ミドルキック）で、数多くあるほかの技たちはこの技を決めるための補助にすぎない、といえる。

ただし何も考えずに弾腿ばかりを狙っていたのでは、さすがに警戒されてしまうだろう。弾腿をスカして投げ、ミドルキックや、相手キャラによっては当て身すらされてしまう。

そこで、頼みの綱の弾腿だからこそ、決めていくのに工夫をしたい。

まず練習してほしいのが、前方、後方へのせわしないダッシュからいきなり出す方法。ダッシュした直後にレバー斜め下Ⓚでいいのだが、より早く、細かく距離調節をしたい人はダッシュモーションをⒼで止めてすぐに弾腿を出すといい。

リオンの移動は非常に素早いので、前後にせわしなくダッシュを繰り返しながら突然出す弾腿は、なかなか見きれるようなものではないはずだ。

このとき、一つだけ注意してほしいのが、いざ弾腿を出すときは、踏み込んでから出す、という点だ。いくら前後に高速移動して間合いとタイミングを計られないようにしても、肝心の弾腿が空振りしたのでは話にならない。弾腿を出しにいった瞬間にカウンターで技を合わせられるのは仕方がない。相手の読みがよかったか、自分の動きの経験値が少ないせいだ、と思って諦めよう。これは数をこなせば操作も上達するので心配ないが、届かない距離で出してしまうのだけはいただけない。弾腿はダッシュから一気に踏み込んで出す。リオン使いの鉄則だ。



弾腿のあとなどに出すと効果的。ただし即座に中段～下段技で反撃されるとつぶされる。



速いダッシュを利用して前へ後ろへ……。そして いきなり踏み込んで弾腿だ。思いきっていけ!!

弾腿へのバリエーションはまだまだたくさんあるが、ほかに代表的なものとしては、接近戦で転腿（足払い一発）から、後掃腿を空振りさせたあと、旋風腿（Ⓚ）を空振りさせたあと、などが挙げられる。

主武器である弾腿を封じられないよう、くれぐれも注意をしていきたい。

●落踵脚

●飛転落腿

どちらも相手が倒れているときに出すダウン攻撃なのだが、はっきりいってリオンはダウン攻撃はしないほうがいい。出るまでがあまりに遅く、しかも判定が小さいからだ。はずれて反撃を受けるなんてのはよくあることだ。

ダウン攻撃を確実に決められる状況、この技で倒せば間に合う、といったことを考えて、そのときだけにしよう。

ちなみに現在すすめられるのは、連環穿掌、弾腿のあとの落踵脚。双耳旋風、旋風腿（掛統腿）、後穿脚、廻掛脚のあとの飛転落腿くらい。

いろいろと足元を払う攻撃の多いリオンだが、転ばしてもダウン攻撃はせず間合いを計る、この"耐え"が重要だ。間に合うようなら追い打ちは前掃腿、という基本も忘れずに。ダウン攻撃は控えるのだ。

リオンの攻撃は単発なので、長期戦になりがち。だからといってあせって攻め急ぐと（特にダウン攻撃）痛い目をみるので注意しよう。

すでに見放している人の多いリオンだが、ゲーメストはそんなことはしない。蟷螂拳フリーク（リオンファン）よ、共に歩もう！



ダウン攻撃の入る技を覚えてしまおう。

これだぁけぇ〜
じゃこのおーぅビック



舜帝

とりあえず、今回も一部だけの技公開。
それでも基本戦術をやっちゃうもんね！

担当：YUK-工藤

全国の酔狂じじい愛好家のみんなーいよいよ舜帝の隠し技が全公開されるって…ん？ これだけの技では舜帝のすべては悟れないよ…。

しかし、今回公開される技は意外と重要な技ばかりだ。

そんなわけで今回はそれらの技の使いどころと現時点で公開済の技を再度見直して、新キャラ舜帝の戦い方を考えてみよう。

新公開技 スキを見せないように使うのが最大の秘訣

まず、新公開技の中でもⓅがからんでくる技から順に説明していこう。

●撃転旋腿

挑撃の後に旋腿（後ろ回し蹴り）を繰り出す技。

最初のⓅがヒットすれば必ずⓀも入る連続技で、主な使いどころとしては、相手の何らかの技をガードした後、相手の硬直中に入れる反撃技に使われる。

舜帝のⓅⓀはトップクラスのスピードを誇るので、猛虎や揚砲、ダンシュハンマーキックなど意外な技をもガードした後で入れることができる。

その他の使いどころは、ラウンド開始直後に出したりと相手の出鼻をⓅで止めて入れるものもあるが、登り蹴りで返されたり、しゃがまれて避けられて投げられたりするので多用は禁物だ。

ⓅⓀは判定が上段にしかないことも忘れずに…。

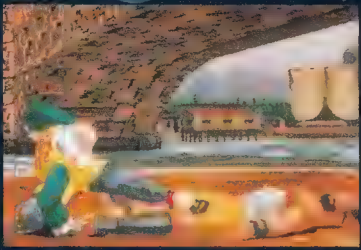
●連撃、叉手連環撃

まず、連撃は挑撃から逆の手で挑撃を加える技で、連環撃は連撃の後に仰飲杯手のようなアッパー系の技を出すものである。

判定は連撃のほうが上段のみで、叉手連環撃のほうは3発目が中段攻撃（しゃがみガード不可）となっており、当たり方によってはダウンも奪え、Ⓚ+Ⓖを追い打ちでつなぐことも可能だ。

こうして説明してしまうと「なんだ、連撃なんていらないじゃん」と思ってしまう読者が多かろう。実は叉手連環撃は最後の仰飲杯手が当らなければ必ず反撃を受けるスキができてしまうという落し穴があったのだ。しかも出が遅いので結構見切られやすい。これを補うのが連撃である。まず、連撃は素早く、さほどスキもない。その上一応連続技扱いなのでⓅとⓅの間で投げられることはまずない。この特性をうまく利用していけば、この2つの技もかなり使える。

その戦術については後述。





ヒットすればダウンするので追い撃ちだ！

●仰飲杯手

下から鈎で突き上げるアッパー系の技。一応しゃがみガード不可能の中段攻撃ではある。しかし、ガードされると必ずⓅⓀで反撃を受けてしまうので不用意に使うことはできないぞ。ちなみに一度この技を出した後ならば⇧へ入力しっぱなしで連続して出すことができる。しゃがみⓅから出すときは一度立ってから出すように。でないと非常に使えるある技がでてしまうぞ！



ガードされたら以上！

●単飛跳撃

軽くその場で跳びつつ、体をひねり、その勢いを利用してかかとで相手を蹴り飛ばすソバットのような技。

この技の特徴は2つある。まず1つ目はしゃがみガード不可の中段攻撃であり、ダウン技（相手をダウンさせる技）であるということ。しゃがんでいる相手にはもちろん、Ⓚの仰穿腿で相手をしゃがませた後などに使うと効果的。しゃがみⓅの伏挑撃でもOK。

2つ目の特徴は一度跳び上がるということ。この跳んでいる間は下段の足払い系の技はすべて当たらない。しかも、中段なので、読みや間合いがバッチリなら避けて攻撃できるのだ。この他、判定がかなり強めなので、相手のしゃがみⓅや、突進系の技も止めることができないぞ！

この2つの特徴を聞くともう「使うしかねぇ〜」と思うかもしれないが、油断は禁物。実はガードされるとキャラによってはⓅⓀ（もしくはⓅからの連続）が入ってしまうのだ。しかし、それ以外には入らないし、大きいスキというわけではないので多用してもたいして問題はないだろう。



下に判定がないのは使える！

●栽脛脚

前にもちょっと勇み足気味に本誌で掲載してしまっていたが、座盤跌でじじいを座わらせて、Ⓚを入力するとしゃがみⓀの仰穿腿とは違う足払いが出せる。ある種の技をカウンターで当てると相手をダウンさせることができるが、狙うことは難しい。

ほとんど自己満な技だが、スキはかなりあるので余裕がないときには使わないように。

●酔歩転身肘

相手の回りを肘打ちや挑撃を当てつつよろめかせ、最後に強力な肘打ちを当てて相手をダウンさせ、腰のひょうたんに手を出し、酒を飲む。

なんだかすごい連続技かコマンド投げのように見えるが、一応入力からⓅ+Ⓖの基本投げ技であることがわかるはずだ。

この技は結構威力があるが、せっかく決めても、最後に酒に手を出してしまうのでダウン攻撃の追い打ちがかけれないのが相当痛い。しかし、この酒を飲むという動作は舜帝にとっては大きくプラスになるので気にしないでいこう（このことについては次回）。



投げた後このひょうたんに手を出してしまうのだ。

シュン

撃転旋腿	ⓅⓀ
連撃	ⓅⓅ
叉手連環撃	ⓅⓅⓅ
仰飲杯手	⇧Ⓟ
横掃撃	⇦Ⓟ
連載顎手	⇨Ⓟ
仰身踏腿	⇦Ⓚ
宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ
転身双冲掌	Ⓟ+Ⓚ
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ
旋風掃腿	⬇Ⓚ+Ⓖ
座盤跌	⇩⇩
栽脛脚	（座盤跌から）Ⓚ
酔歩転身肘	（敵近）Ⓟ+Ⓖ

以上が今回公開が可能となった技たちだ。

次にすでに公開されているが、スキがわかったり、使い方が変化した技を説明していこう。

公開㊮技 スキを知り、連続技を知れ!

●連環顛手

連続で3回突きを入れるこの技。一応連続技であるが、実は、当てた後のスキが大きすぎて、当ててもガードされても全キャラからⓅⓀなどの反撃を受けてしまう。

だからこの技は最後の一撃に使うか、リング際で押し出すときに使うしかない。

出が早かったのでサラのサイドフックキックとかも止められたのに残念だ。

●横掃撃

その場で裏拳を出す技。この技、攻撃判定が上段にしかないが、実はカウンターで当った以外にも、当て方でダウン技扱いになるのだ。

基本的には、少し遠距離でヒットさせるとダウンを奪えるはず。

この横掃撃をヒットさせた後、ダウンしていこうとしたら⇧Ⓟを入れる前に、⇩Ⓚ+Ⓖの旋風掃腿をつなげよう。

これらは連続技なので練習して欲しい。ちなみにこの横掃撃→旋風掃腿の連続技の後、一応、⇧Ⓟのダウン攻撃を入れることができるが、避けられることもあるので注意して出そう。

●宙舞双転脚

奇襲技のこの技。しゃがみガード不可能な中段攻撃なので一応使えるが、ガードされたらかなりスキがあるので注意。全キャラともガードした後にⓅⓀまたはⓅ系の技で返される。しかし、投げられることはないので少し安心だ。

●転身双冲掌

低い姿勢から両手突きを入れる技。しゃがみガード不可能な中段攻撃という点とⓅ系など、上段攻撃を入力させて当てられるという点でかなり使える。スキも、ガードされた後、ⓅⓀくらいでしか返せないので意外と少ないようだ。

この技も、ヒットさせると必ず腰のひょうたんの酒に手をつけてしまうのでダウン攻撃で追い打ちはできない。

この技はⓅⓅⓅなどをスカらせて入れたいところだが、しゃがんだ状態からではいくらⓅ+Ⓚを入力しても出すことはできない。そこで、下方向にいれていたレバーをⓅ+Ⓚを入力すると同時に離せばよい。これで、しゃがみ状態から出せるのでⓅをスカらせて当てるのも余裕になるはずだ。



このようにカウンターじゃなくてもダウンする。



しゃがんでⓅを避けながらでもレバー離しを使えば…。



この通り!

●旋風掃腿

足払い系の技だが、出るまでがかなり遅い上に、ガードされると中段蹴り、肘打ちなどの反撃を受けてしまう。使うタイミングがすべてといった技だ。

●座盤跌

攻撃用ではなく、状態を変化させる技と思ってほしい。

一応近距離の中段蹴りは全て当らない。先読みで中段蹴りを避けたらⓀを押して一応裁腿脚を当てて、自己満にひたろう。

だが、この座盤跌には大きな欠点が…(別のコーナーで)。

●仰身[illegible]

後ろに倒れながら前方に蹴りを出す技。相手の技の出始めを止めるための技の他、技を出した後、ダウンと同じ状態になるので、巷の舜帝使いではこればかりを出して逃げ切る悪人(?)も出ているとか。そんな使い方もできるぞ。



寝てばかりいるもの戦術か?

酔狂のじじいの基本をみよう!

ひととおり特殊技の説明が終ったので、基本技もふまえた基本戦術例を挙げてみよう。

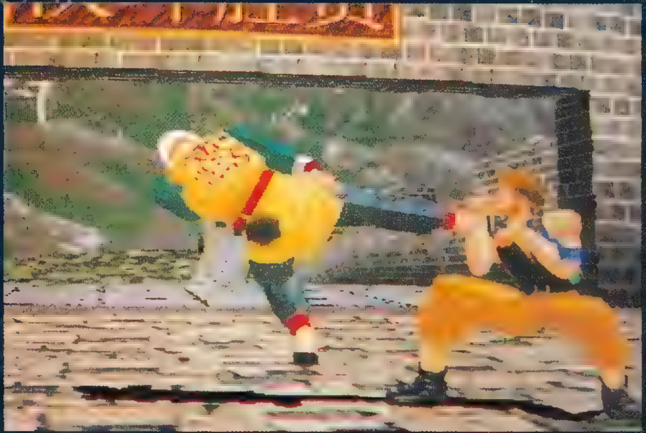
●間合いの詰め方は?

舜帝で間合いを詰めるとき、いくらかの方法がある。

まず、中距離(足払い系が当るか当らないかの距離)のときは側踹脚が宙舞双転脚などの小ジャンプ攻撃系がよい。なぜかというとこの距離は最も足払いで相手を止めようとする間合いなので足払いや、しゃがみパンチを避けつつ攻撃できる技がベストなのだ。側踹脚は中段蹴りなのだが、一瞬ジャンプしているので足払い系の技を避けれる上にスキはないのでとりあえずこの技を多用できる。

しかし、この中距離は相手も中段蹴りを出してきたり間合いでもある。そこで小ジャンプ攻撃を出そうものなら迎撃されて以上だ。もし、嫌な感じがしたらとりあえず⇩Ⓚの仰身[illegible]を出すとよい。この技は技が出きった瞬間は中段蹴りが当らないので、避けて攻撃することができる。

この3つの選択を使うだけでもかなり戦える。



側踹脚で近づけ!



中段蹴りかな?と思ったらこれを出せー!

●接近するには?接近したら?

舜帝は接近戦に強い脚を持っているので、接近することはかなり重要。接近する手段はたくさんあるが、一例を挙げておくと…。

まず、中距離で側踹脚を出し、ガードさせ、すぐⓅⓅの連撃を出す。なぜ側踹脚を出すかというとしゃがみガード

またはしゃがみ攻撃をさせないためである。中段攻撃でスキのない側腿はその点もってこいなのだ。次に、なぜⓅⓅの連撃で止めるかというと、ⓅⓅⓅの叉手連環撃を出してもガードされて反撃されるだけだからである。その点連撃はガードされても反撃は受けないので、相手も容易に手が出せないはずだ。

こんな感じで相手に接近すればよい。


立ちガードさせておき…


ⓅⓅで入る！

次に接近した後に何をしたらよいのだろう。もし、ⓅⓅで入ったのなら次に相手がとる行動は次の①つがある。

①ⓅⓅⓅの最後のアッパーをガードしようと立ちガードする。

②ⓅⓅで止めると想定し、投げられるのを警戒してしゃがみⓅまたはⓀを出してくる。

③止まったのを見て、肘などで一応反撃を試みる。

④足払い系の下段攻撃に切り替えると考え、しゃがみガードしている。

基本的に慣れてない人は迷わず①を選択すると思うので足払い系の技を狙うか、⇩Ⓟでしゃがみガードを誘い、強力なⓀ＋Ⓖなどのしゃがみガード不可能な中段攻撃の技を当てにくい。これはガードするほうもかなり上下に揺ぶられるのでキツイはずだ。

しかし、VF2にちょっと慣れた人なら②④を選択することもある。何度か接近して②④を多く選択するようなら、ⓅⓅのあとそのままⓅをつなげ叉手連環撃にして最後のⓅを当て、ダウンしようとするところに⇨Ⓚ＋Ⓖかダウン攻撃で追い打つ。ⓅⓅの後Ⓚ＋Ⓖでもよい。

このように②の選択をしてこちらの技を喰った人なら同じパターンかきたら①へ移動が移るケースが多い。こうして相手を自分の術中にはめよう。

最後に③を選択するような人はかなりの上級者として見たほうがよい。こういう人には上中下の読みで勝つしかない。


しゃがんだらこれ！

今まで説明してきた行動と☆Ⓟや残りの超強力な中段攻撃（この技さえありゃ?）を使っていくしかないぞ！

とりあえず、今回は基本だし、技がすべて公開されてないのでここまでにしておこう。

この基本戦術は例であってパターンではない。自分なりに選択を増さなくては勝つことは難しいぞ！

パターンを増し、多彩に攻める。舜帝使いの人たちのこれが冬休みの宿題だ！


こっこれは上級者か！

スクープ

飲みすぎかのぉ〜？ オレ様と座盤鉄投げ

なぜじゃ〜なぜお前さんがそこに！

文：KK－雪風
情報：最低司令官

惨劇は突然に！

ダウンを奪い、体力は投げ一回分ぐらい有勢だったオレ様はおもむろに残りタイムを見る。残り5秒。バックダッシュで一気に間合いを離して逃げる〝帰宅の時間だ〟。その瞬間オレ様のじじいは軽快なステップで一気にリング際へ…。ようやく起き上がったジェフリーはその使い手MANの奇声とともに走ろうとするがもう遅い！オレ様は余裕でレバーをちょんちょんと下に入れ、じじいを座らせる。その瞬間MANに妖しい微笑がこぼれ落ちた。

「かかったなー雪風ー！」という声とともに☆Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖを入力その瞬間オレ様の舜帝の前に四次元の漁師が現れ、パワーボムで投げようとしていた。「あー」そしてリングに叩きつけられる。時間は残り0・27秒ーまさに大ードンデン返しーだった…。

さて、またも長い前フリだったが、スクープだ。なんと鉄山靠投げに続いて、座盤鉄投げが存在したのだ。

やり方と条件は次のようだ。

①舜帝を座盤鉄で座らせる

②ジェフリーでパワーボムを入力する。

これだけでOK。

かなり面白いのでやってみてくれ！


こんなに離れていても…。


ワッ投げられてるよ！

ヒザを狙うか エルボで押すか…



ジャッキー

継承技の中から、性質の変わったものを中心に解説していこう。

担当：C・LAN

ひざが入りゃあこっちのもんよ!

VF2のジャッキーの継承技は、一言でいうとガードされるとヤバイ系が増えている。ゆえに今回は使う技を限定していく必要があるぞ。

●パンチスピンキック（遠）
●パンチサイドキック（近）

間合いによって技が変わるというこのゲームには珍しい技。使えるのは近距離のサイドキックのほうだが、ガードされると反撃されるし、近距離でスキを見せた相手に入れる技はほかにいいものがあるので結局は使用頻度の低いコンビネーション。

なおレバーを前に入れっ放しでこれを入力するといわゆるⓅⓀ（ストレートトゥードーヴァーティカルラッシュ・キック）が出る。

●パンチ・ロースピンキック

中段攻撃を警戒している相手にはいいかもしれないが、やはり使用頻度は低い。



遠距離なのは。



サイドキックになる。こいつは中段だ。



パンチから…。



下段足払いになる。だがガードされると…。

●ダブルパンチスナップキック

CPU戦のジェフリー、ウルフに対して使える。時間差入力（ⓅⓅ…Ⓚ）を利用してみても面白いが、上段のコンビネーションなので多用禁物。



ラストのⓀが上段なので対戦ではちょっと…。

●コンボ・エルボースピンキック

これもガードされるとⓅⓀなどで返されてしまうのだ。もちろん⇨ⓅⓀも同様。確実に入るとき以外は、ⓅⓀも同様。確実に入るとき以外はⓅⓅ⇨Ⓟで止めておこう。



パンチ…。



もう1つ。ここでやめればただのジャブ・ストレート。



そして⇨Ⓟでエルボ。ここでやめておくのが無難だ。



なぜなら、ラストのこれをガードされると反撃されるからだ。

●スラント・ロースピンキック

スラントが当たってもロースピンが入らない（カウンターは浮く）ため、コンボエルボー同様にスラント単体で使っていくほうがいい。ただしスラントは硬化時間が意外に長く、反撃は受けないものの攻めがそこで途切れてしまうのが難点。

なおロースピンキックをガードされると反撃を受ける（Ⓟ⇩Ⓚも同様）。



今回もスラントはなかなか使い勝手がいい。もちろん単体でだ。

●ニーキック

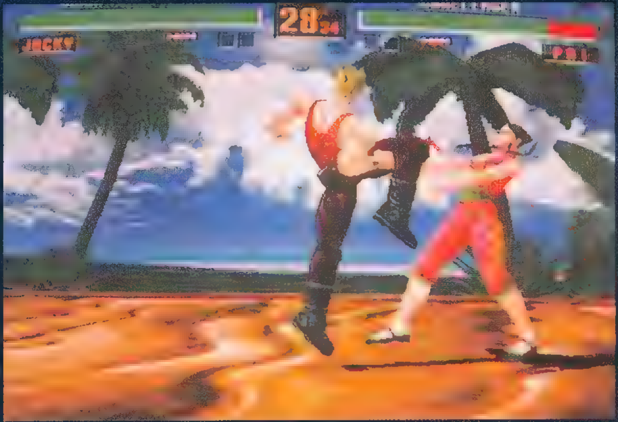
カウンターで入れば必ずサマーソルトにつながるため、スキは大きいが狙う価値は高い。ここぞというときの一発に使っていくべし。カゲ、パイ、サラ、舜帝あたりの軽いキャラならカウンターじゃな

ジャッキー

パンチスピンキック	（遠）ⓅⓀ
パンチサイドキック	（近）ⓅⓀ
パンチ・ロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ
コンボ・バックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ
コンボ・エルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ
コンボエルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ
ダブルスピンナックル	⬅ⓅⓅ
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ
スピニング・ロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ
ライジングエルボー	⇨Ⓟ
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ
スラントバックナックル	⇖Ⓟ
スラント・ロースピンキック	⇖Ⓟ⇩Ⓚ
ニーキック	⇨Ⓚ
トーキック	⇩Ⓚ
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ
レッグスライサー	⬇Ⓚ+Ⓖ
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ
サマーソルトキック	⇙Ⓚ
ノーザンライトボム	（敵近）Ⓟ+Ⓖ
フェースクラッシャー	（敵背）Ⓟ+Ⓖ
ネックブリーカー	（敵近）⇨⇨Ⓟ

くても入る。

●ダッシュハンマーキック
VF1ではジャッキーの代名詞ともいえた技だが、今回はなんとガード後にⓅⓀで返されてしまう。ただし相当に素早く正確な入力が必要なので、実戦で使えないというほどではない。
この技を出す場合、⇨と⇨の間はできるだけ早く、そして⇨Ⓚの部分は同時入力に近い感じで行うこと。


このヒザが入れば…。


サマーその他が入る。前作よりも入りやすい。

●レッグスライサー
カウンターで当てると相手が倒れるようになった。リーチは短くなっているので使う間合いに注意。


ガードされるとヤバイのはもちろんだが。


スカるなんてもってのほか。


カウンターなら転ぶぞ。

●ダブルスピニングキック
2回目のキックが中段になった。反応がいい相手ほど効果的だが、もちろんバンバン使えるというワケではない。
ちなみにカウンターニーのあとに入るぞ。

●サマーソルトキック
当たれば大きいので、ニーキック同様バクチ、もしくは連続技用。上段蹴りをスカして使う、なんてのもいい。


スカッ。これは上段だが…。


お次は中段だよーん。


中段になったのは大きい。ダメージも高いサマー。

●ノーザンライトボム
●フェースクラッシャー
●ネックブリーカー
この3つはいずれも投げ技。ネックブリーカーは間合いが広いが、相手を端に追いつめた状態だとリングアウトの危険がある。じゃあノーザンライトボムでいいと思うかもしれないが、Ⓟ+Ⓖの投げは回避される恐れがあるので注意。


なるべくなら特殊入力の投げを使ったほうが…。

エルボースラントをメインに攻めろ!

VF2のジャッキーは、これまでのように強い技をガンガン出しているだけでは勝利は見えない。サイドフックキックやダッシュハンマーキックも牽制に使えるが、ガードされてⓅⓀ、という危険があるので十分注意しよう。そこで⇨Ⓟ→Ⓟで接近し、間合いが離れたら再び⇨Ⓟ→Ⓟという連携を意識し、そこにスラントや投げ、ニーキック、サマーなどを組み込んでいこう。
間合いがある場合は⇦⇦(Ⓚ)のサイドフック(スピニングキック)、ターンからすぐにターン・ロースピンにつないだり、小ジャンプからのステップフック(ヒール)キックなどがいい。
サマーソルトキックは、ダウンを奪える技の中ではリーチがあるし、何より入力が楽なのでつい多用してしまいがち。起き上がり攻撃をうまくスカしたりして使っていこう。


エルボーを攻めのメインに組み込んでいこう。

VF1からの継承技や変更点などをみてみよう

バーチャファイターを2から始めた人などはピンとこないかもしれないが、継承技とは前作であるVF1からあった技のこと。これから始めようとしている人はもちろん、前作からやっていたプレイヤーも要チェックだ。

目立った変更点は、VF2ではエスケープロールキックやトーキックがなくなって、トーキックのコマンドでジャックナイフキックがでるようになっているところかな。その他の点は各技の項を参照してみてほしい。

継承技、打撃編

●パンチハイキック

パンチとキックのコンビネーション。ともに上段攻撃であるため、相手にしゃがんでかわされたりしたら反撃は必至。だが、ガードされたときは思いのほか硬化時間が短く、一部のキャラには反撃を受けないほどである（ちなみに硬化時間とは、技を出した後にできる隙のこと）。

●パンチサイドキック

パンチとサイドキックとのコンビネーション。前作は二段目のサイドキックまで上段攻撃だったのだが、今回のサイドキックはしっかり中段攻撃になっている。



パンチサイドキックの二段目は中段攻撃にかわった。

●ジャブ、ストレート

パンチ系の連続技だが、これは主に相手の出鼻をくじいたり、移動に使ったりする技。この技で相手との間合いをつめ、相手が立っているなら投げ、しゃがんでいるならDジョイントバットなどを狙っていこう。

●フラッシュピストンパンチ

パンチによる上段攻撃で、一発目のパンチが入れば2、3発目も入る連続技。主な使い方は、ジャブストレートと同じ。ちなみに、後述のコンボ～という技の最初には、必ずこのパンチが組み込まれている。

●コンボサマーソルト

パンチ×3の後にサマーソルトキック。前作に比べ少し威力が落ちたとはいえ、最初のパンチが決まれば最後まですべてはいるというのはおいしい。コマンドはⓅⓅⓅ⬁Ⓚでもいいのだが、ⓅⓅ⬁Ⓚでは出なくなっている。前作で後者の入力をしていた人は要注意だ。

●コンボライジングキック

パンチ×3の後に昇り蹴り。この技もコンボライジングニーと同じで、外したときのリスクが大きい技だ。

●ライジングエルボー

肘打ちのこと。技の出も早く、隙も少ないので接近戦で非常に役に立つ中段攻撃だ。しゃがみガードしている相手をよろめかせて、強制的に立ち上がらせることもできるぞ。

●ダブルジョイントバット

肘打ちから膝蹴りの連続技。相手がしゃがんでいるときやよろめいているとき、攻撃しようとしているときなどを狙おう。ライジングエルボーを当てた後に、Dジョイントか投げ、の二択戦法も有効だ。⇨ⓅⓀの入力にすれば、相手が立っているときはネックブリーカーに、しゃがんでいるときは自動的にDジョイントになる。けっこう便利なので覚えておこう。



ライジングエルボーでよろめいたら、すかさずDジョイントをたたき込め。

●ニーキック

飛び膝蹴りのこと。やはり今回も着地の隙が大きいために実戦ではほとんど使うことはないだろう。ウルフやジェフリーのように判定が強ければねえ。

●ダブルステップニー

やはりニーキックと同様に使い方の難しい技である。ニーキックとカン違いした人が2発目のニーに当たってくれるくらいのものだ。

●ジャックナイフキック

ハイキックにも似ているが決定的に違うのは、この技が中段攻撃であるということ。反撃判定がでるのも早く、使いやすいのだが、隙も大きいので乱用は禁物だ。

●ジャックナイフキックサイド

前作はこのコマンドでトーキックサイドだったのだが、今回は一段目がジャックナイフに変更された。ただのジャ



ジャックナイフだーと思って前にでようとすると…、



サイドキックが伸びてくる。結構リーチも長いぞ。

Dジョイントのあとはサマーで決まり!

サラ



今回もトップクラスの強さを見せているようだ。ライバルはカゲか!?

担当：GED

サラ

パンチハイキック	ⓅⓀ
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ
ジャンプ、ストレート	ⓅⓅ
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ
コンボ・ライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ
コンボ・サマーソルト	ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ
ライジングエルボー	⇨Ⓟ
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ
ニーキック	⇨Ⓚ
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⬀Ⓚ
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ
ジヤックナイフキックサイド	⇩ⓀⓀ
イリュージョンキック	⬉ⓀⓀ
ミラージュキック	⬉ⓀⓀⓀ
ハイキック・ストレート	ⓀⓅ
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ
レッグスライサー	⬇Ⓚ+Ⓖ
サマーソルトキック	⬁Ⓚ
フロントスープレックス	（敵近）Ⓟ+Ⓖ
バックドロップ	（敵背）Ⓟ+Ⓖ
ネックブリーカー	（敵近）⇨⇨Ⓟ

ツクナイフと思わせてこれをだすとサイドキックに突っ込んできてくれる人も多かったのだが、さすがにこのごろは減ってきた。とはいえ、強力な中段攻撃には変わりないぞ。

●イリュージョンキック

ミドルキックの後にすばやく蹴りをもう一発放つ技で、2発目は上段攻撃になる。ミラージュキックの硬化中に攻撃しようと思っているヤツに対しては、これで止めればフェイントにもなる。が、それなりに硬化時間もあるので、やはり当てるつもりで出すことが大切なのは言うまでもない。

●ミラージュキック

2発目まではイリュージョンと同じで、三発目に蹴りが追加されたもの。前作よりもつながりやすく、威力も大きいので相手の大技をガードした後など、チャンスがあればたたき込んでやろう。

これも硬化時間が気になるが、3発目の蹴りは、意外と遅くまで判定が残っているので、タイミングを誤って間合いに入ってきたヤツに当たることもある。三発目の蹴りさえ当たれば相手は倒れるぞ。

●ハイキックストレート

ハイキックとストレートのコンビネーション。相手に普通のキックだと思わせたらしめたもの。動いた相手にストレートが当たることだろう。だが、使いどころが難しく、そうそう引っかかってくれるものでもない。

●ライジングニー

一度しゃがみ込むように姿勢を低くしてから、大きく跳び上がり膝蹴りを繰り出す。コマンド入力の関係上、立ちからだと呼び動作が大きくて使いづらいのだが、下段攻撃で相手のガードを下げさせてから使えば多少は当てやすくなる。やはり隙も大きいので無理に狙うほどの技でもない。



ミラージュは前作よりもつながりやすくなっている。

●ダッシュニー

ニーキックのダッシュ版。ニーキックよりも横方向に伸びるので、もし使うのならこちらのほうがいい、程度のもの。まあ、リングアウト狙いならコレかコンボ～系の技で強引に押し出すことも。

●レッグスライサー

低い姿勢からサイドキックのようなリーチの長い蹴りを放ち、もしカウンターで当たればダウンを奪うこともできる下段攻撃。ただし、隙も大きいので外すと危険。

●サマーソルトキック

バク宙をしながら蹴りを放つ中段攻撃。相手が苦しまぎれに大ジャンプ攻撃などをしてきた場合などの対空技として使おう。ジャンプの上りと下りで技を出せるようになったからといっても、サマーソルトがあれば問題ない。その他の使い方としては、ライジングエルボーなどで攻め、相手が反撃に転じようとしたところをサマーソルト、というのも有効な戦法だ。



サマーソルトを決めるだけでこんなに体力を奪える。



Dジョイントで浮かせて…

継承技、投げ編

●フロントスープレックス

サラは移動スピードが速いため、非常に投げを狙いやすいキャラクターだ。強力な下段攻撃を持っていないので相手は立ちガードしていることが多いはず。相手の隙を見逃すな！

初心者プレイヤーのために言っておくが、この投げは立っている相手しか投げられない上段投げなので、しゃがんでいる相手を投げようとして「なんで投げられねぇ～んだよオー」とか言わないようにね。逆に、自分はしゃがんだままでもOK。例えば相手がハイキックなどの上段攻撃をスカしてしまった時などがチャンス。ここでⓅ+Ⓖを押せばちゃんと投げが入るのだ。

●バックドロップ

相手が後ろ向きのときだけできる投げで、この投げだけは相手が立っていようがしゃがんでいようがおかまいなし。しかも、距離は自分と相手の腰の部分の間隔を測っているので、見た目よりも遠くから投げることができるようだ。

だが、VF2では自分で後ろを向くことができるので後ろを見せてわざわざこちらの攻撃を誘っていることもある。ときには、相手の振り向き攻撃を待つことも大切だ。

●ネックブリーカー

ダッシュからの上段投げで、通常の投げよりも少し遠くからの投げが可能。サラのスピードと投げ間合いをうまくつかんでいれば、これほど使える投げはない。ただ、相手の後ろに着地してしまうので、相手をリングの端に追いつめたときには使わないように。





上段攻撃をしゃがんでかわし、しゃがんだまま投げを入力しても…

しっかり投げてくれる。



今回はコマンド投げが重要なので、ネックブリーカーを多用することになりそうだ。

ちょっと待って、浮かせる前に…

ラウ



実は意外に知られていないマイナーチェンジされた技をこっそり、どのように変わったかレクチャーしよう。

担当：料理長FRS-N.O

継がれた技、消えた技…

VF2にも、ほとんどの技がVF1から継承されているラウ。VF2ではほかのキャラ同様に消えた技がある。

●離旋腿

パイと同じく、ラウも離旋腿が削除された。この技は相手が誘いに乗ってきたときのみ有効ったが、かなり使い勝手の悪い技だったので仕方のないところだ。

●連環[illegible]

Ⓟシリーズ全部もVF1となくなった。これも、ラウ、パイはもともとⓅⓅⓀがあるので大して痛くない。まぁラウの場合は斜下(上)掌や肘撃で浮いたときに使えた程度だったので実質上問題はない。

●連掌旋風牙（燕旋蹴）

斜上掌ヒット時に入力することで、若干隙の小さい旋風牙が出せたが、VF2ではこれも削除。屈辱技として重宝したが、普通、浮かせたらⓅⓅⓀにつなげるので真剣に闘うときはまったく使わなかった。ちなみに、斜上掌を上段Ⓟに置きかえた連拳旋風牙は健在。

……と、実はいろいろなくなったものはあるが、どれもこれもハッキリ言ってラウの戦闘力を左右するものではないので一安心。

ラウの継承技

●双拳旋風腿

実は今回かなり使える技になっている。なんと、最初のⓅがヒットすれば、最後のⓀまでオールヒットするようになった。これはすごく大きい。同じ双拳旋風腿を持つもう一人のパイは実は全部つながらないのだから。また、斜下(上)掌からつなげればもちろん連続技になる。

もちろん、斜上掌から浮かせれば、Ⓟがひとつ多い連環転身脚につなげることが理想と思える。しかし、これは用途にもよることを頭に入れておいてほしい。双拳旋風腿はダメージが転身脚に劣るかわり、相手を真っすぐ吹っとばすことが可能。つまり、リングアウトを狙いやすいのだ。



パイと違って、ちゃんと全部つながる双拳旋風腿。さすが第1回トーナメントのチャンピオン。

●連環背転脚

最後の背転脚は中段攻撃。しゃがみガードしていた相手にヒットさせれば、VF1とは違ってヒット、ダメージを与えてダウンを奪える（VF1ではしゃがみガードしたキャラに当てても、のけぞってダメージ、ダウンも奪えなかった）。

また、唯一、アキラやパイのⓅⓅⓅⓀシリーズで、地上でオールヒットさせることができる可能性のある技でもある。主に、斜下掌、斜上掌、順歩沖[illegible]からつなげることができる。



VF1同様、斜上、斜下のあと、すぐレバーをニュートラルにしてⓅⓅⓅ…と入力すればコンビネーションになる。

●連拳旋風牙（燕旋蹴）

立ちパンチが相手に当たったときにⓀ+Ⓖ(or⇩Ⓚ+Ⓖ)を入力することで出せる。



実は普通に入力するよりも2フレーム早く蹴りが出る。

ただ普通にⓅⓀ+Ⓖと入力したよりも旋風牙なら6フレーム、燕旋蹴なら2フレーム早く技が出る。ここが連拳たる由縁で、しゃがみⓅからでは出せない（ただの⇩Ⓟ⇩Ⓚ+Ⓖ）。

●腿登裏旋脚

しゃがんでから、立ち上がるまでにⓀを入力する。一度しゃがんだらレバーから手を離してⓀを押せば出しやすい。



屈身やしゃがみⓀを交えるとバレにくい腿登裏旋脚。

ちなみに、相手の状態、距離によって中段判定になる"特殊中段技"である。

●転身巴咽掌

コマンド入力の投げ。実は今回、ダウン時の起き上がりまでに必要なダウン時間（VF1ではダメージに比例してその後起き上がるまでに要する時間というのが決まっていた。もちろん、ダメージが大きいほど、起き上がるモーションに移るまでの時間が長い）

ラウ

連拳腿	ⓅⓀ
連掌	ⓅⓅ
双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ
雷撃掌	ⓅⓅⓅ
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ
連拳旋風牙	Ⓟ（ヒット後）Ⓚ+Ⓖ
連拳燕旋蹴	Ⓟ（ヒット後）⬇Ⓚ+Ⓖ
斜下掌	⇙Ⓟ
連掌	⇙ⓅⓅ
連掌旋風腿	⇙ⓅⓅⓀ
連環掌	⇙ⓅⓅⓅ
連掌転身脚	⇙ⓅⓅⓅⓀ
連掌転身掃脚	⇙ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ
連掌背転脚	⇙ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ
斜上掌	⬋Ⓟ
肘撃	⇨Ⓟ
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ
燕旋蹴	⬇Ⓚ+Ⓖ
腿登裏旋脚	（しゃがみ→立ち）Ⓚ
虎脚背転	⇘Ⓚ
肩車頭落	（敵近）Ⓟ+Ⓖ
柳車旋転	（敵近）⇦Ⓟ
転身巴咽掌	（敵近）⇦⇨Ⓟ

※斜下掌シリーズを斜上掌に置きかえたコンビネーションもある。ただし、この場合は斜下掌シリーズよりⓅを一回多く入力すること。
（例：連掌転身脚＝⇙ⓅⓅⓅⓀ
斜上掌連環転身脚＝⬋ⓅⓅⓅⓅⓀ）


このあと、2度踏みは決めにくくなってしまった。

というものが短めに設定されている。

このため、VF1では転身巴咽掌→2度踏みがワンセットだったが、VF2ではダウン攻撃時に逃げられやすくなっている。

転身巴咽掌自体の攻撃力は相変わらず大きい。また、いろいろなキャラのいろいろな技に言えることだが、この転身巴咽掌はレバー1を⇨⇨と入力してからⓅでは出せない。最後のレバー⇨とⓅは同時入力、つまり⇨+Ⓟと覚えておこう。VF1では⇨のとき半歩歩いてからⓅで出せたため、VF2では投げ間合いが若干せばまったように感じるかもしれない。くどいようだがレバーの最後のボタンは同時に入力するクセをつけよう。

●肘撃

今回も使い勝手のいい、ヒジ。しかし、VF2ではーより当てにくくなっている。理由はキャラのしゃがみ方がVF1と2で決定的に違うというところにある。1は本当に「しゃがんでるグラフィック」だが、VF2のそれは「格闘家のしゃがみ方」になってるのに気がついたかな？

つまり、VF2になって、素人のしゃがみ方からグッと腰を落とすタイプのしゃがみ方になったのだ。

すると、当然、前足がジャマをして、ヒジが当てにくいというわけ。VFはポリゴンでキャラの「存在判定」を細かく設定しているので、こんな小さな変更が実は大きな意味を持ってしまう。

結論からいうと、ラウの肘が当たらなくなったんじゃなくて、システム的に肘が当てにくくなった、といえる。

とはいえ、技の判定は中段のままだし、相手が技を出そうとすれば身をのりだすわけだから、VF2の肘は相手の技の出かかりを狙う、カウンター技として認識するべきだろう。弱くはされてないが、今までのお手軽さはなくなった技である。


これがVF1のしゃがみ。顔を前に突き出している。


これがVF2のしゃがみ。腰を落とすタイプのしゃがみなので、短い技である肘は前足がジャマで決めにくい。

●斜下掌

相手のしゃがみガードをつぶしてのけぞらせる技。ラウといえばコレ。技自体なにも変わっていないし、ここからⓅⓀ、ⓅⓅⓀにつなげるところも前回同様。

しかし、今回は、こういう中段攻撃をカウンターで当てただけでは必ず100％浮かせることができなくなっている。

と、そこで登場するのが……

●斜上掌

……この斜上掌というわけ。もともと浮かし技だが、コマンドが⬋Ⓟと、とっさに出ないし、しゃがんだ相手に空振りしやすいことがネックで斜下掌ばかり脚光をあびたVF1。


斜下掌から……


ⓅⓅⓅ。このあとまた⇧ⓅⓅⓅ。これがサラリーマン戦法。これだけで10勝以上するツワモノもいるらしい。ガードしていてもムリヤリリングアウトさせてくる（泣）。

しかしVF2ではしゃがんだ相手には近ければ空振りしないようになった。以前本誌で紹介したが、うまく出せないという人は⇩⬋⇦Ⓟと入力すれば簡単に出せる。すぐ出そうとすると斜下に化ける。そういう人にはうってつけ。これで浮かせたらⓅⓅⓅ、ⓅⓅⓀなどにつなげよう。

VF1では烈火虎尖脚やⓅⓀなどのあとにすぐⓅを出せば自動的に斜上掌が出せたが、VF2でも騰空虎穿脚や空虎脚、振り向き攻撃などVF1以上に自動斜上掌がプログラムされているのでいろいろ探してみよう。


しゃがんでいる相手にも……、


このあたり、もう空振りしない。VF2でうまくなるには、この斜上掌をいかに使いこなすか、にかかっている。

やればわかる!この[illegible]なつくり

鉄拳 TEKKEN

ゲーム大会決定!
詳細は次号にて!!

この号が出てるころには、もう君の近くのゲーセンに置いてあるだろうから、こっちも攻略開始だ!

担当：アディオスToshi

今一度復習 "鉄拳"の操作方法

最初の開発バージョンの紹介からここに至るまで、随分と時間がたってしまったので、もう一度操作法をおさらいしておこう。

ボタンは4つ

パンチ2つにキック2つだが、小大という概念ではない。パンチ、キック共に2つずつあるのは、左・右を使いわけるものだ。本誌での表し方は、LP（左パンチ）・RP（右パンチ）LK（左キック）・RK（右キック）となる。

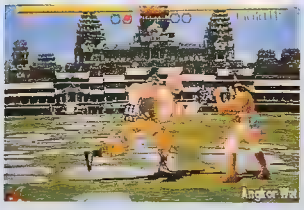
レバー

8方向、ガードはこれまでのように、相手の逆方向に引けばいい。ちなみに相手に背を向けてしまったときは、相手方向にレバーを入れなくても、普通にガードすれば勝手に振り向いてくれるぞ。

ダッシュ

前ダッシュはレバーを前に2回入れると、走るのではなくステップする感じだ。バックダッシュは逆。

走りたいときはレバーは3回。この場合はこちらが何もしなければ、永遠に走り続けるぞ。相手と接触すると相手の足をすくい転ばせ、それ自体にも攻撃力があるのだ。



レバーを相手方向に3回入れると走りだすのだ。



相手と接触すると、こうなる。威力はたいしてないけどね。

ガード

上段攻撃に対しては上ガード、下段攻撃に対しては下ガード。中段攻撃は上ガードのみ可能だ。

起き上がり

自分が転ばされた場合は、何もしないと永久に起きないようになっている。レバーやボタン操作で、いろんな起き上がり方（攻撃）があるが、詳しくは次号で。

相手が転んだらこちらもダウン攻撃が可能で、基本的にジャンプ（小・大）RPがそれだ。しゃがみRKでも代用できるぞ。

投げ

LP LK同時押しまたは、RP RK同時押しの2つが基本投げだ。キャラによってはコマンド投げもあるし、レバーを入れることによって変えることもできる。

また、鉄拳独自の特徴としては、投げがすかるとスカリポーズがでるのだ。実はこれにも攻撃力があるが、威力は小さいからそれほど意味はない。投げ間合いに入っていても、しゃがんでいる相手は投げれないので注意してほしい。



ロウのこのカッコイイ投げも…。



間合いに入ってないと足だけ。これがスカリポーズだ。

通常技の特性

極一部のキャラによっては異なるが、通常技で共通する事柄がある。それを書いておこう。

①立ちLKは転ぶ技である。

何故かカズヤだけは、立ちRKで転ぶ。おそらく日本人だから右利きということかな？ また、ロウは立ちLK RK共に転ばせられない。その分パンチで…というわけでもないのだ。

②⇧RP（自分が左）は強力

なぜ強力かと言うと、相手を浮かすことができるから。その後、もちろん通常技を入れることができるぞ。

しかしキングとミシェールだけは違う技になるため、相手を浮かすことはできない。

ついでに⇧LPも同じような技になるが、こちらは浮かすことができないことを覚えておこう。



⇧RPは相手が浮くぞ。次に技を入れてやろう。

③⇧RKはトゥーキック

だからどうした感が強いが、一応そうなるということ。ジャック以外は全キャラ中段攻撃である（ジャックは上段）。

隠し技の存在

最初にコマンド表の見方について触れておこう。

⇨はその方向に短く入れ、➡は長く入れる。●○○○はLP、○●○○はRP、○○●○はLK、○○○●はRKとなっている（ボタンの配置を表しており、黒部分のボタンを押すということ）。

さて、そこで次のページのコマンド表を見たとき、1キャラに3〜5つぐらいしか必殺技が表されていないと思う。

もちろんそれがすべてではなく、残りに隠し技としてある。まぁ、やってれば勝手に出る程度の易しいものもあるし、なかなかわかりづらいものもあるだろう。

その隠し技の頂点が前号で紹介した3D乱舞、10段コンボ（仮称）だ。これは特定の組み合わせで、全部で10回ボタンを押すことによって成し得る究極の技。よって今は公開できないが、今のうちから自分で探してみるのも悪くないぞ。

目殺師と呼べ！ 三島一八

担当：アディオスToshi

主人公なのに悪役面の彼は常に気合十分。必殺技も強烈なものが揃ってるぞ!!

主催者の息子は眉毛が濃い

一八は一応主人公キャラ。ゆえに通常技なども、必然的にスタンダードだ。

とりたてて変わっているところと言えば、日本人だから右利き?ということぐらい。ほかの全キャラの立ちLKが転ぶ技なのに対して、一八だけがRKで転ぶのだ（LKは転ばない!!）。

必殺技については、インストに載っていない技で、これまで何度か紹介してきた"風神拳"がかなり使えるぞ。主戦必殺技と呼んでも差し支えないのだが、ここではコマンドを公開できない（スマン）。

とにかく風神拳は破壊力が抜群で、一種"強引さ"を感じさせる技。それにプラスして螺旋襲刃脚といったテクニカルな技もある。

つまり強引に攻めてもよし、テクニカルに攻めてもよしの、万能攻撃型ファイターが一八なのだ。

クールな奴には的確な必殺技が似合う

●閃光烈拳

いわゆるP連打系の技。コマンドも簡単で、LPを2回撃ちRPを連打するだけで簡単に出る。他キャラと比べての欠点は、相手を転ばすことができないこと。

●鬼哭連拳

同じくP連打系の技。閃光烈拳と同じような技だが、こちらのほうが少々出しにくい、と思う人もいるかもしれない。

閃光烈拳との相違点は、鬼哭連拳は相手を転ばすことのできる技であること。つまり閃光烈拳が入るなら、鬼哭連拳を入れるほうがいいのだ。



鬼哭連拳は相手を転ばせられるぞ。

●螺旋襲刃脚

空中と地上、連続で回し蹴りを放つ技。その名の通り、あたかも螺旋を描く。空中では上段攻撃、地上では下段攻撃となり、相手はガード上→下と変えなければならない。

欠点としては空中ではかなり無防備であり、相手のPなどにいとも簡単に落とされてしまうのだ。使う際は間合いを十分に取って、相手の足払いなどをすかして使おう。



螺旋脚をガードしようと思えば、まず上段…。



次に下段に移行しなければならない。

●かかと落とし

立ち上がり途中、つまりしゃがみ状態から出す技で中段攻撃だから、相手のガード状態を見て足払いと使いわけていくといいだろう。

閃光烈拳	
鬼哭連拳（キコクレンケン）	
螺旋襲刃脚（ラセンシュウジンキャク）	⇦
かかと落とし	立ち上がり途中

紅の武闘家 ポール・フェニックス

担当：K・K雪風

髪ともみ上げの長さが特徴のポール。しかし実力はNo.1キャラかもしれないぞ！

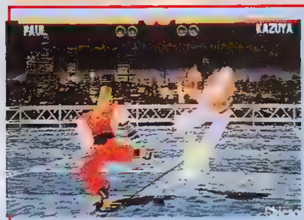
打つ！投げる！極める！ 総合格闘術を操る紅のファイター！

ポールの技は色々な格闘技から構成されている。基本投げ技（RK+RP、LK+LP）は、ロシアの国技サンボの技、腕取り逆十字や柔道の一本背負いを持っている。ここだけ見ると柔道家っぽいが、隠し技に中国拳法形意拳の突き技崩拳なども使える。

特殊技に特徴がある分、通常技は一八同様スタンダードな技が揃えてあり、初心者にも扱いやすいキャラに仕上がっているぞ。

上中下に攻撃を振れるテクニカルな技ばかりだ！

次にインスト技を紹介しておこう。



この足払いで浮かして…、



葉桜を入れる！

●葉桜

一歩大きく震脚をするかのように踏み込み、肘を水平にして相手の胸部に打ちつける技。八極拳の外門頂肘のような形の技で、判定が中段になっているのでしゃがんでいる相手に有効だ。

コマンドは一度しゃがんでから➡RPで出る。（⬊RPでも出る）。自分の判定はしゃがんだ状態で技を出すので上段攻撃を避けながら攻撃を当てることもできるぞ！

●落葉

ポールのしゃがみ状態でのLKは回し足払いなのだが、この技で相手を転ばせ、宙に浮いている相手に足払いをキャンセルして葉桜を当てる豪快な技。一応、最初の一発目が入れば二発目を必ずヒットしてくれる。

コマンドはしゃがみながらLK、PRとなっているが⬇または⬊と同時にLKを押し、すぐRPを押すだけでも出せる。⬊+LKとやると中段蹴りが出てしまうので不可。

この技こそ、ポールの主戦必殺技。なんといっても判定が下→中となるのがよい。足払いのみと混ぜてガンガン押していこう。

●双飛天脚

左足で跳び蹴り上げをして相手を浮かし、空中で即右足で蹴り上げの追い打ちをする技。中段攻撃なのでしゃがんでいる相手に有効。連続技なので一発入ればすべて入る。ちなみに➡RKだけでも単発で出すことが可能だ。



まるで八極拳の連環腿のよう。

●あびせ蹴り

前宙をしながらかかとを相手に当てる技。

この技の使いどころはそこにあり、技をガードさせておいて、立った相手を投げたりする攻防に使えるぞ！



この後どうするか…。

落葉（ラクヨウ）	しゃがみ途中
双飛天脚（ソウヒテンキャク）	⇦
葉桜（ハザクラ）	しゃがみ状態から⇨
あびせ蹴り	⇨⇨

覆面レスラー登場！ キング

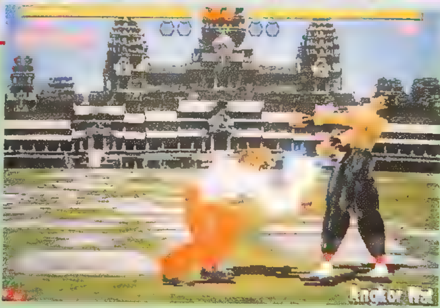
スピードとパワーで相手を圧倒しよう。使いどころを見極め、狙うは大技だ。

担当：がっちん

こいつはイカスぜ！

キングは見ためがあやしいので、こいつは何者なんだ？と思う読者もいるかもしれないが、別に何てことはない。ただの覆面プロレスラーと思ってくれればいい。

とりあえず、そんなことはどうでもいいとして、レスラーとしてのキングの闘い方を見てみよう。



ナイスな2Pカラー。バーテンと呼べ!!

今回はインストに掲載されている技のみの説明なので、すべての技を公開することはできないが、スピードとパワーを全面的に押し出した迫力ある技をたくさん持っているぞ。

また、見逃せないのが豊富な投げ技の数々。ボタンだけで投げることのできる、通常投げを合わせると、6種類くらいの投げ技が存在する。

この記事が出ているころには、ゲーセンで鉄拳を見かけるようになっているはず。ぜひ、さまざまな技を確認してほしい。

スピードある技をプチ当てよう

●ドロップキック

どんな技であるかという説明はいらないだろう。プロレスでの代表的な跳び蹴りである。

いちおう中段攻撃になっており、しゃがんでガードすることはできないのだが、スカることが多すぎる。うまく使っていこう。また、技を仕掛けたあと、自分はダウンした状態になる。



これぞプロレス、ドロップキックだ。

●ナックルボム

軽くジャンプしつつ、相手の頭上へ両手で組み合わせた拳を叩きつける。なかなか豪快な技。ジャンプ攻撃ということもあって、しゃがみガード不可。

●エルボードロップ

おそらく、ダウン攻撃のために用意されていると思われる技。しかし、ホーミングしてくれないので目の前に倒れている相手に使用すると跳び越す恐れがある。

●ジェイルキック

相手の出鼻をくじくのに使えそうな蹴り上げ。意外とリーチはないものの、中段攻撃なのでしゃがみガードはできない。



スキが少ないので、使用頻度は高そうだ。

ドロップキック	⇨⇨ (ボタン)
ナックルボム	⇦ (ボタン)
エルボードロップ	ジャンプ中 (ボタン)
ジェイルキック	⇨⇨ (ボタン)

華麗な足払いで攻めたてろ！ ニーナ・ウィリアムズ

渋い人が好みの人はこのキャラを使おう？ 連続技も豊富だぞ。

担当：がっちん

蹴りで相手を押さえ込め

ニーナはキャラを選択したときの顔がチョット怖いが、キックを中心としたラッシュ攻撃で相手を押せる、比較的扱いやすいキャラクターだろう。

相手がしゃがみガードできない中段攻撃を数多くとりそろえ、連続攻撃が多彩なのがなによりも強み。やはりニーナはスピードが身上。

また、相手をダウンさせる技も豊富に揃っているので、主導権を握りやすいだろう。

中段、連続と申し分なし

●トリプルスマッシュ

左パンチ、右パンチ、右回し蹴りの3段攻撃。もちろんすべて連続攻撃としてつながり、相手にヒットすればダウンさせることもできる。ただし、すべて上段攻撃なので、しゃがまれているとすべての技がスカってしまう。ボタンの入力も一気に行ってしまえば簡単に出せる。これは、鉄拳のボタン入力すべてにおいて共通なので覚えておこう。



すべてヒットするとこれくらい減る。気持ちイイぞ！

●ラピッドキックコンボ

4段の連続攻撃で、最初の3段まですべて中段攻撃というなかなか優れものの技。また、最初の4段目ならどのボタンを使用してもよく、RKに限らなくてもよい。入力は、最初の3段目までタタタンと入力し、2発目のキックが相手に当たったら4発目を入力しよう。「タタタンタン」てな感じ。

●ニールキック

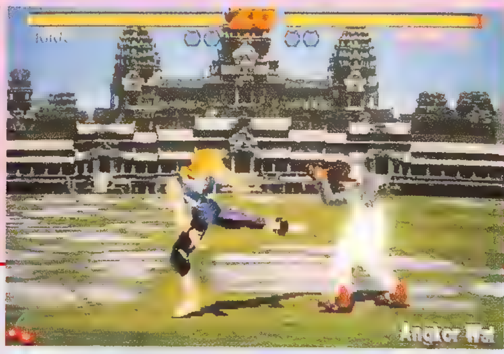
いわゆるあびせ蹴り。中段攻撃ではあるが、ヒットしても相手は倒れず、自分は倒れてしまう。素早く起き上がってダウン攻撃を受ける前にかわそう。



中段からの連続技はオイシイ。狙えるチャンスが多い。

●ハンティングキックコンボ

上段→下段→上段のコンビネーションで攻撃を行う。3段攻撃にならないのは、最初のキックがヒットすると相手はダウンするため。ただし、ガードされても素早く下段キックが出されるのでなかなか有効な技といえる。この技が当たれば次の上段キックが連続でつながるので、この最後の2段が本来の狙い目となる。



ずっと立ちガードしていると、下段が当たる。

トリプルスマッシュ	(ボタン) (ボタン) (ボタン)
ラピッドキックコンボ	⇦ (ボタン) (ボタン) (ボタン) (ボタン)
ニールキック	⇨⇨ (ボタン)
ハンティングキックコンボ	⇦ (ボタン) (ボタン) (ボタン)

サイボーグは最強か!? ジャック

一発に威力のあるジャックで、上を狙おう。

担当：T・O

鉄拳の中でも一番デカイのが「ジャック」である。

ジャックは、パワーファイターだけに打撃系がヒットすると大量のダメージを与えることができる。投げ技も他のキャラに劣らず強いのが、魅力的でもある。

とにかくジャックも攻めて、攻めまくれば、相当強いキャラクターなので、とりあえずインストカードの技を紹介しよう。

サイボーグの必殺技はキッツゥー



1発入れば、最後まで当たる。

●ハンマーコンボ

この技は左手を横、縦、横と振り回す攻撃である。

ハンマーコンボは1発のダメージが結構あり、最初のパンチが当たると最後まで当たるので、スキを見て使うといいだろう。

●パワーシザース

この技は単発で、両手で拳を作り上から振り下ろす技。

基本的な使い方は、相手がしゃがんでいるときや、ぼーとつっ立っているときに使えばいいだろう。

もしこの技が当たれば逆転の可能性もありうるが、相手に読まれてると、スキができるので慎重に。

●メガトンパンチ

技の名の通り、勢いをつけた重そうなパンチをボディに打つ。この技が、ジャックで一番利用価値が高い技だろう。



「ドカン」とヒット、痛そうだ。

使い方はやはり、中段攻撃なので、ここぞというときに出すようにするといいぞ。

●ヒッププレス

相手をバカにした技がこれ。一応ヒッププレスは中段攻撃なのだが当たらなかったら反撃されて一気にピンチになってしまう。

今のところ、使い方はダウン攻撃ぐらいしかなさそう。



この技の利用価値は…。

メガトンパンチ	⇦⇧⇩⬋ RP
パワーシザース	⇨⇨ LP+RP
ハンマーコンボ	LP LP LP
ヒッププレス	⬃ LK+RK

名前が変わっちった… マーシャル・ロウ

ロウの連続蹴りは、見る価値あり。君はどこまで使いこなせるか!!

担当：香港マニア T・S

どこかで見たことや、聞いたことのある「マーシャル・ロウ」というキャラクター。

このキャラクターの戦闘スタイルは、蹴り技を得意とする"ジークンドー"使いである。

マーシャル・ロウは小柄であるために、パンチやキックが相手にヒットしても与えるダメージは少なく、ダウンもしないが、いろいろな連続攻撃で、相手に反撃をさせないのが特徴でもあるのだ。

基本技はほとんど他のキャラクターと同じなので、とりあえずインストで紹介してある技の使い方を簡単に説明していこうと思う。

これが、マーシャル・ロウの必殺技

●ドラゴンナックルコンボ

ナックルコンボという聞いての通りパンチを使っての3段攻撃である。



「クチャー」これが最後の裏拳だ。

まずジャブ、肘、最後に見た目でも強そうな裏拳。

基本的な使い方は、相手がしゃがんでいるときに出すと、2発目が中段攻撃になっているので当たる。しかも最初の1発が当たれば3発目まで当たってしまう。もしガードされても、あまりスキはないのでいつ使ってもいいと思う。

●スピンキックコンボ

キックを使っての連続攻撃。

この技は、2発目までは連続だが3発目は相手に当たらないので2発でやめたほうがいい。3発目も当たれば相手は、ダウンするが、この技は全部上段攻撃なので、あまり出さないほうがいいだろう。



こうならないように。

●サマーソルトキック

ほかの格闘ゲームにもあるが、それと同じものである。

ちょっと違うのが、まず中段攻撃になっていてサマーを出すときに左上か右上に出すと前後に動くというもの。でもスキが大きい。

●サマーソルトドロップ

空高くサマーを出したあと、降りぎわに足をそろえてドロップキックを出す技。

サマーソルトはスキだらけだが、サマーソルトドロップは、着地しないでダウンしてしまうので、こちらのほうが使えそうである。



反撃してきても、このとおり。

ドラゴンナックルコンボ	➡（入れっぱなし）RP RP RP
スピンキックコンボ	RK LK RK
サマーソルトキック	⬇⇧ RK
サマーソルトドロップ	⬇⇧ LK+RK

足の太さは伊達じゃない!! ミシェール・チャン

担当：アティオスToshi

インディアンなのに中国拳法を使いこなす彼女は、まさに連携命なのだ！

君の足はこんぶと？

男に負けないぐらいの足の太さ、異様にでかく見える拳。これらを見ても、女キャラ＝非力という従来の方程式には、ミシェールは当てはまらないようだ。

動きは確かに華麗なのだが、基本的に相手を吹っ飛ばす必殺技が多く、男勝りのパワーを秘めているぞ。

特に下段攻撃が充実しており、前掃十字把に代表されるような、しゃがみRKからのバリエーションが相手には嫌な攻撃となるだろう。

下段攻撃に限らず中段、上段にもいろんな連携必殺技が用意されていることから、このキャラは連携技を入れなければ、話にならないということがわかると思う（インストに載っていない技を含む）。

隙を見て連携技を狙い、追い打ちがかかるような徹底的にかける。それがミシェールの闘い方なのだ。

美しくパワフルな必殺技

●通天砲

P連打系の必殺技。ドラゴンナックルコンボや、一八の鬼哭連拳などと同様だが、全弾ヒット後に空中でしゃがみRKを当てることが可能だ。その分、少々大振りで隙が大きいように思えるが…。

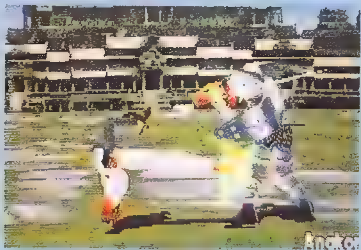


通天砲を入れた後、相手は吹っ飛ぶ。追い打ちが可能だ。

●前掃十字把

前述しているように、ミシェールの連携必殺技の一つ。足払い（下段）→アッパー系の技（中段）につなげる。

タイミングが多少難しく、レバーを下に入れるのと同時にRKボタンを押し、次の瞬間にLPを押さなければならない。慣れるまで練習あるのみ。



しゃがみRKをキャンセルして…、



このように美しく連系する。これが前掃十字把だ。連続技ではない。

●蒼空砲

下からつま先で蹴り上げる、トーキック系の技。中段技で相手の体を一回転させ、転ばすことのできる技だ。

●斬捶

蒼空砲がキック技であるのに対しこちらはパンチ、アッパー系の技だ。中段技だが、こちらは相手が転ばないぞ。

通天砲	連打
前掃十字把（ゼンソウジュウジハ）	しゃがみ途中
蒼空砲（ソウクウホウ）	立ち上がり途中
斬捶（ザンスイ）	立ち上がり途中

お頭と呼べ！ 吉光

どこからみても妖しい吉光。インスト技もどれもトリッキーな動きの技ばかりだ。

トリッキーかつスピーディー それが吉光！

吉光は仮面や刀など他のキャラ（ジャックは別ね）とは容姿からして特異なキャラと言える。

そんな吉光だが、通常技はなかなか優れており、LKは全身をひねり、そこから回し蹴りを出したりするような大技も通常技に持っているぐらいだ。

必殺技はかなり特殊な技ばかりを持ち、側転から相手に跳び込んだりする技や、ぐるぐる回転して裏拳や足払いを当てるものもある。そして最も違う点は刀という武器をもっているということだ。いまはそのコマンドを公開できないが、なんとガード不能の技も持っているぞ！

容姿通りの妖しい技 使い所を誤るな！

では今回はインストパネルの技の使いどころなどを紹介しておこう。

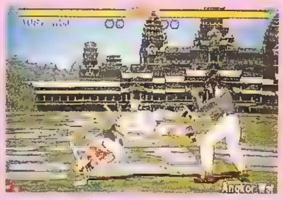
●忍法陽炎

側転をして相手に近づきつつ、そのまま足で攻撃し、着地する技。攻撃判定が上段にしかないのでしゃがまれているとまったく当たらない。これだけでは単なる奇襲技ぐらいしか使えないだろう。

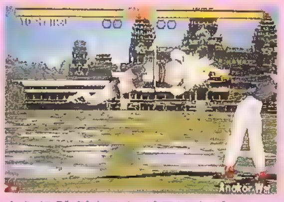
●忍法草薙

陽炎中にRP＋LPを入力することで陽炎の着地後、再度相手に跳びかかりつつ、拳で攻撃する技。一見使えそうだが、この技も上段にしか攻撃判定がないのでしゃがまれていると当たらずに終わる。

この陽炎と草薙はこうして見ると使えなさそうだが、陽炎で近づき、草薙を出さずに下段や中段の攻撃を出して相手を立ちガードさせ、次に陽炎で入る時は投げを狙う。そして Ⓟ などで反撃しようとしてきたら草薙を使う。このように長い闘いの中で相手の心理に合わせた闘い方をすれば使えるぞ！



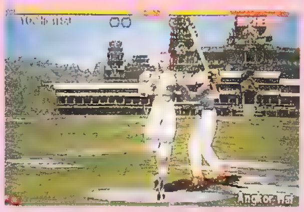
ここまでが陽炎。



さらに跳ぶ！これがクサナギ。

●忍法卍葛

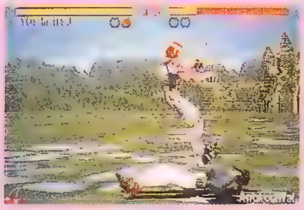
片手を押しつつ、片足で立ち、そのままプレイヤーの連打に合わせて回転しながら裏拳に攻撃する技。連続技なので一度ヒットするとすべて入るが相手がダウンせず、自分がダウンしてしまうよくわからない技だ。連打はほどほどにしよう。



これで攻撃とは…。

●忍法卍車

前宙で大きくジャンプし、そのまま足を伸ばして相手を踏みつける技。これも奇襲技だが一応中段なのでしゃがんでいる相手に使える。その他、ダウンしている相手にも追い打ちとして使えるぞ！



ダウンしている相手にも有効。

忍法陽炎（カゲロウ）	⇨⇨
忍法草薙（クサナギ）	陽炎が出ているうちに
忍法卍葛（マンジカズラ）	←（入れっぱなし） 連打
忍法卍車（マンジグルマ）	⇦



見て見て見てぇ!

秘奥義紹介

待ちに待った秘奥義コマンドが今明らかになる。しかし、この技は4人にのみしか存在しない…その4人とは?

担当:V・I・黒騎士(ズワウス)K-TAN

秘奥義と呼ばれているこの技は、覇王丸、ナコルル、服部半蔵、ガルフォードの、この4人にしか存在しない。

残念ながら、ほかの11キャラに秘奥義と呼べる技はないのである。

だからといって悲観しないで、まずは見ておくれよ。

覇王丸「天覇封神斬」

弧月斬の発狂版、これが覇王丸の秘奥義、天覇封神斬だ。技の特性としては弧月斬の6回転の強力バージョンであり、当たれば強力だが、体力の多い相手に使用すると手痛いしっぺ返しをくらうことになる。

詳しくは、前号を参照してくださいね。


写真だとよくわからんので、ゲーセンでためしてほしい。

ナコルル「アペフチカムイリムセ」

これまたカムイリムセの発狂版で、マントをバチバチ5回ブン回し、最後にママハハらしからぬ鷹(パパチチ?ウソスマン)がすっ飛んでいくというもの。

最初の一発目が強いので、接近戦や起き上がりに出してみるのも面白いかもしれないよ。

残念ながら飛び道具は跳ね返すことはできない。


最後に鷹さんがブーンと飛んでいく。

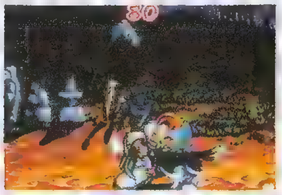
服部半蔵「忍法　影舞」

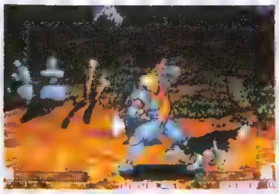
自分の姿を完全に消してしまう(見えなくする)という、いかにも忍者らしい技、それが忍法　影舞だ。

性質としては、そのまま何もしないでいれば8秒ほどで再び姿を現す。

通常技や必殺技を出すと自分の姿が点滅するので、自分の位置を確認したいときには小蹴りなどを出すといいだろう。

相手の攻撃をくらったり、ガードをしても姿を現す。


ダッシュモズとかが怖くなりそうだね。


姿を消してから…。

ガルフォード「バックスタブ」

基本的には半蔵と全く同じ。もう一度コマンドを入力することによって、再び姿を現す。

一度消えた後にぬいぐるみコマンドを入力すると、一応パピィも消すことができるよ。

秘奥義の特性

この秘奥義と呼ばれているものは、自分の体力ゲージに関係なく、いつでもどこでも好きなときに出せるようになっている。

コマンドが少し複雑だが、頑張って出せるようにしておきたい。

覇王丸以外のキャラなら、武器なしでも出すことが可能ですよ。

覇王丸
天覇封神斬
↖←↗↓↖→←↓↗+BC

ナコルル
アペフチカムイリムセ
↖↓↗←→↓↖+BC

服部半蔵
忍法　影舞
→←→←→←↓+BCD

ガルフォード
バックスタブ
→←→←→←↓+BCD

※コマンドは自分が右を向いているときのものです。

跳ばせて落とす
対CPU基本戦法 其の二

前々号で掲載した対CPU基本戦法をよりくわしく、補足説明してみた。合わせて読めば、CPU戦は安心だ。

担当：石井ぜんじ

CPU戦の基本～跳ばせて落とす

対CPU戦の基本は、ジャンプさせて対空技で落とすというものである。真サムライスピリッツのCPUは、攻めが強く、ガードも堅いが、ジャンプしてきてくれることも多い。

ただし、これは自分とCPUの体力差によっても違ってくる。CPUは対戦風になっているので、CPU側が勝っているとあまりジャンプしてこなくなる。最初にリードされないようにすることが実は大切だ。

また、キャラクターによってジャンプしてくる間合いが違う。遠くから跳んできてくれる相手は楽だが、近くから跳んできて、なかなか返しにくいキャラクターもいる。その場合はくぐって落とすなど、単純にはいかずいろいろな対応が必要になってくる。



和狆はわざわざ近づいてきてからジャンプしてくる。逃げ斬りで勝負。

対戦と違う対空技

対戦プレイと違い、CPUは遠くからジャンプした場合、自分をめがけて攻撃してこない。そのため、ただ長いだけの攻撃技が、意外な対空技となる。地上大斬りの先を当てたりするのが、威力も大きく有効なのだ。

立ち大斬りが有効なのが、覇王丸、シャルロット、幻庵、チャムチャムなど。しゃがみ大斬りが有効なのが、右京、王虎などだ。ぜひ使いこなしていこう。



シャルロットの立ち大斬りは、遠間の対空技によい。



凄い威力。対空技に使わない手はない。

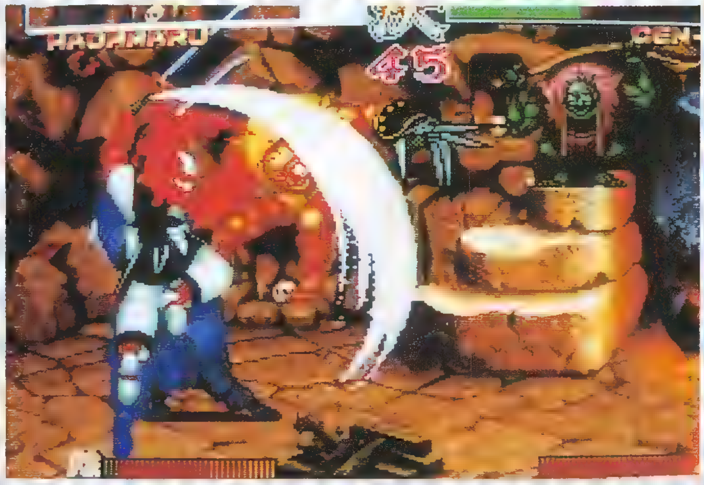
基本は昇り斬り・逃げ斬り

真サムライスピリッツで有効な対空技は、やはり昇り斬りや垂直・逃げ斬りである。間合いによって使い分けよう。もちろん、CPU戦では少ないチャンスに大ダメージを与えたい。できるだけジャンプ大斬りを使いたいところだ。

しかし、キャラクターによっては、CPU側が空中で強い技を出してくる敵がいる。危険なのが、狂死郎、幻庵といったところだ。

こいつらに関しては、地上対空技を使うのが望ましい。前述した、離れた距離の大斬りなども使っていこう。

ジャンプ斬りを使うなら、下から斬り上げるように使うこと。横方向には強いが、下にはそれほど強くないからだ。



ここで活躍するのが弧月斬だ。

くぐって落とすのも1つの方法

キャラによっては、わざわざ近くまで近づいてから跳ぼうとするキャラクターもいる。ナコルルや和狆などがその典型だ。この2キャラは、ジャンプが遅いため下をくぐることが可能だ。

そこで、下をくぐったら立ち技で落とそう。幻十郎の立ち中斬りのように、普段対空技として活躍しない技がここでは使える。特に、端に追いつめられたら下をくぐるのがよいだろう。これは、幻庵、チャムチャム戦にも言える。

下をくぐらなくても、逃げ中斬りなどリーチの長く、出るのが速い技があれば落とすことは可能だ。しかし、こうする場合は、画面の端に追いこまれないのが条件となる。



くぐって立ち中斬りで落とす。



落としにくいなら、一目散に逃げてしまえ！

各キャラ別・対CPU専用対空技はこれだ！

●**覇王丸**
ジャンプ中斬りが確実で、シャルロットにさえ使える。一発を狙うならジャンプ大斬り。幻庵に近づかれたら、弧月斬を使う。

●**右京**
ジャンプ中・大斬りが強い。遠間では、しゃがみ大斬りもかなり使える。地上対空は立ち大斬り。

●**十兵衛**
ジャンプ中斬りに尽きる。

●**狂死郎**
ジャンプ大斬りが強い。長いので、ほとんどこれを使う。

●**アースクェイク**
ジャンプ中斬りが一応対空技だが、CPU戦ではジャンプさせなくても分身からしゃがみ大斬りだけでOK。

●**半蔵、ガルフォード**
ジャンプ中斬りが確実。一発狙いならジャンプ大斬り。



ジャンプ大斬りは意外に長い。

●**ナコルル**
ジャンプ大斬りがとても強い。

●**シャルロット**
ジャンプ大斬りが威力があ

るので、できるだけ使う。遠間は立ち大斬りの先を当てるといい。追いつめられたときはパワーグラデーションを使う。

●幻庵
ジャンプ大斬りを主に使う。近寄られたら、くぐって立ち大斬りもかなり強力。

●王虎
気功旋風撃は近間では強いが、威力が弱い。ジャンプ中斬りをできるだけ使う。遠間ではしゃがみ大斬りがベスト。

●幻十郎
ジャンプ中斬りが強いが、1発狙いでジャンプ大斬りも使おう。怒っていたら五光斬だ。

●和狆
間合いが合えばしゃがみ大斬りがベスト。遠間はジャンプ小・中斬りを使おう。

●チャムチャム
空中迎撃技がない。遠間は立ち大斬りで、近間は近距離立ち中・大蹴りで。くぐったら立ち大斬りが強力。

●ズィーガー
昇り大蹴りを主に使う。あまりジャンプを誘うパターンにはならない。

CPUキャラ別 対策の補足

VS右京
右京は、基本的に下段技に弱い。近間では、しゃがみ大斬り、残像踏み込み斬りなどを狙ってくるので、出かかりを止められる技を出していくのが有効だ。
例えば、十兵衛、幻庵などのしゃがみ中突きや、チャムチャムの立ち・しゃがみ大斬りなどだ。ナコルルのしゃがみ大斬りでもOK。判定の出ている時間が長くて、右京のしゃがみ大斬りの出かかりを止められる技ならなんでもよい。当たるか当たらないかの間合いで、ひたすら出しまくろう。勝手に当たってくれる。

VSナコルル
以前紹介したのが、小技でけん制してジャンプさせ、下をくぐって立ち技で落とすというもの。そのほかにも、ママハハを跳ばしてくるときに反撃することができる。
まず、どちらでもいいから画面の端を背負う。そうしたら、小技でけん制してママハハを出してくるのを待とう。ママハハを跳ばせたら、ガードする。しかし、画面端のため間合いが離れないから、ナコルルが硬直しているところに立ち大斬りなどで大ダメージを与えよう。
ナコルルのほうがリードしているときは、ママハハを少し後ろに下がってからとばせてくる。後ろに下がり始めたらママハハを出してくる合図だから、歩いて近づき間合いを調節する。そしてママハハをジャンプでとびこし、ナコルルにジャンプ大斬りを入れよう。



飛び道具のあるキャラは跳ばせて落とすことができる。王虎なら立ち突きをメインに使う。


後にす～と歩いていったらママハハを出してくる。


ママハハを跳ばせてきたらまずガードして立ち大斬りだ。

VS服部半蔵
ジャンプで跳びこめる間合いまで離れて、1～2回小足払いなどを連打する。すると、半蔵は爆炎龍を出してくることが多いので、ジャンプで跳びこんで大斬りなどを決めよう。
爆炎龍は見てから跳びこんだのでは、硬直中に当てることはできない。予測してジャンプし、勝負をかけよう。後ろダッシュを多用して、できるだけ間合いを保つのがコツ。



ジャンプ大斬りをたたきこめ！



間合いをはなしたら小技で誘って…、

VSズィーガー
このキャラは、ナコルル以外なら、ただ画面の端で待っているだけで勝てる。相手の技を待ち、その隙を突いていくだけでよい。
画面の端にくっついていれば、ブリッツ・イェーガーでめくられることはない。そこでひたすら待ち、しゃがみ小斬り・小蹴りなどでけん制する。
すると、たいていブリッツ・イェーガーがくるはずだ。ガードすれば、着地の隙が大きいから、大斬りなどできるだけ強力な技を入れよう。入れにくいキャラなら、投げてもいい。
また、ジャンプ攻撃をしてくることもある。このとき、ジャンプから立ち大キックの3段攻撃を狙ってくることがたまにある。立ち大キックの2段攻撃は隙がなさそうだが実際にはあるので、出るのが速い技なら当てることができる。覇王丸の立ち大斬りなどなら決められるぞ。



こいつをガードしたら大斬りを入れよう。

またまた発見！こしゃくなテクニック

奥義の小箱

あっと驚く恐るべき事実が明らかに。システム面での新しい発見もあったぞ。

担当：石井ぜんじ

投げられない怪人 不知火幻庵

なんと！不知火幻庵がしゃがんでいると、投げることができないキャラクターが存在するのだ。これらのキャラクターは、幻庵にしゃがんで待たれると、かなり大変なことになる。

さいわい、立っていれば投げることができるのでジャンプ攻撃をガードさせたりすかしたりして投げるのが1つの方法。起き上がりにも投げることができる。そうはいっても、幻庵にジャンプするのはリスクが大きいことは確かだ。モズ落としなどの必殺技の投げは決めることができる。

しゃがんだ不知火幻庵を投げられないキャラクター一覧

- ○ガルフォード（ストライクヘッズはOK）
- ○ナコルル
- ○千両狂死郎
- ○王虎
- ○不知火幻庵
- ○柳生十兵衛
- ○橘　右京
- ○チャムチャム
- ○アースクェイク



ナコルルと右京は、投げようとしても技すら出ない！

[illegible]立ち小キック アースクェイク

アースクェイクの立ち小キックをガードしようとすると、ガードできないことがある事実を知っていただろうか。

立ち小キックを出すと、ガードしないで、なぜか強制的に下段避けになってしまう。ピョンとはねるのだが、はね方が足りないため、小ジャンプ中に立ち小キックをくらうことになる。



立ち小キックをなぜか下段避けしようとしてくらってしまう。

チャムチャム、ナコルル、アースクェイクといったところは下段避けが高くジャンプするので、立ち小キックが当たらない。しかし、他のキャラでは、タイミングよく出されると、ガードできない技になってしまう。起き上がりなど、ガードするタイミングが遅れればガードできることもあるが、立ち小キックで攻められるのは嫌なものだ。

一番キツイのが、相手を画面の端に追いつめて、ボディプレスと立ち小キックで押しまくる戦法だ。立ち小キックを出された場合は、ジャンプしてかわしつつ、空中で斬ったり投げを狙っていくのがいいだろう。



ボディプレスと立ち小キックだけで、もう大ピンチ。

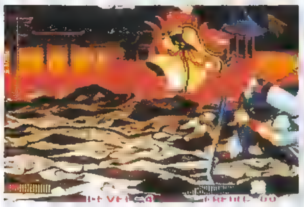
[illegible]がりに、[illegible]投げる方法

このゲームは、もつれたときに投げを回避するために、タイミングを合わせてジャンプするという方法がある。これは、レバーを入れっ放しではすぐジャンプしないが、タイミングを合わせて着地または起き上がりにジャンプするという性質があるからだ。

同じことが、実は起き上がりの投げにもあてはまることがわかった。起き上がりにレバーを入れっ放しにしてボタンをたたいていても、すぐには投げない。しかし、タイミングを合わせれば、起き上がりから投げがまったく隙がなくつながるのだ。

この技はかなり役立つ。つまり、起き上がりに目の前で削り技を出されると、普通にレバー入れっ放しでは必ずくらってしまうことになる。しかし、タイミングを合わせれば、投げ間合いに入っている限り、確実に投げられるのだ。狂死郎の火炎曲舞なども、密着して削りに来たら投げ返せるぞ。

タイミング的に重要なのは、ボタンよりレバーらしい。ボタンは連射でもかまわないが、両方タイミングで投げたほうがやりやすいだろう。



タイミング投げで、起き上がり投げ成功。



火炎曲舞を重ねられて、終わったと思いきや…、

伏せの実戦活用

伏せは、レバーを下に2回入れるとする、とても低い姿勢のことだ。旋風裂斬をCPUに使うと、こしゃくにも使ってくることが多い。

この伏せ、対戦でも特定のキャラに対して威力を発揮する。大技を伏せですかしてカウンターを狙うのだ。

一番のターゲットは、覇王丸だ。立ち大斬りが、見事に伏せですかせる。立ち大斬りを出す間合いは決まっているから、見切って使うと有効だ。

伏せは、すぐ隙なくガード状態にもっていける。とはいえ、下段に伸びる大斬り系を持っているキャラには、危険なのであまり使わないほうがよいだろう。レバーを下に2回入れた瞬間にくらうことがあるからだ（王虎、和狆など。



シャルロットの突きもよけられるが、しゃがみ大斬りは危険。



覇王丸VS覇王丸は、伏せ合戦になるかも？

この技、硬直長いの? 短いの? 答えはコレだ!

あなたの知らない残像踏み込み斬りの世界

知ってるようで実はよく分かってない踏み込みのすべて。特に攻め方が単調になってしまう人は注目!!

担当：でもやっぱりつばめ返し派　N.O

ボタンで使い分ける残像踏み込み斬り

とりあえず出しゃぁ強い、と思って、ボタンをテキトーにして使っている残像踏み込み斬り。

今回は、この技のみをとりあげてあれこれみてみよう。

それではまずそれぞれのボタンで出したときの特徴を…。

●小踏み込み斬り

基本的に移動距離は一番短い。攻撃力も最も小さいので、ヒットした場合はいいがガードされてしまうと実は結構ヤバイ技だったりする。

さらに、キャラによって(和狆やチャムチャムなど)はしゃがまれると空振りするという欠点を持つ。このため、しゃがむと平たくなってしまうキャラにはあまり使えない。右京使いで、どうも和狆やチャムチャムは苦手だなあ…と思ってた人、小踏み込みは危険だよ。ただし、スカるのを十分承知して出し、スカし投げや昇りつばめにもっていく戦法をキッチリ確立している



平たいキャラはしゃがむと空振り。

のならこの限りではない。

こう見ると小で出すとあまりいいことがないように見えるが、実は小ならではの利点もちゃんとある。

まず、相手が画面端で自分が相手から約1キャラ離れたところからガードさせると、技の終了後に相手の逆側へ回ることができるぞ。ただし、なにぶん小でかつ画面端なので、ガードさせたあとに逆にこちらの硬直を反撃されてしまうということがある。この戦法はこれだけ気をつけてほしい。



「カキーン!!」



そして裏へ。

もうひとつは増刊と前号で紹介した「裏回り法」。ダウンした相手が起き上がり始めたときにぶつかる(もちろん空振りする)と、一瞬相手の目前で止まってその直後に裏側にワープする。カンジンの小踏み込み斬りを出すタイミングは相手が吹っ飛んで「でんでん」とバウンドしたあと。相手キャラによっては起き上がるタイミングが違うので、多少ずらす必要がある。裏側に行きたくなければ中や大で踏み込み斬りを出せば正面に止まる。タイミングよくやれば、小足払いの正面、裏、昇りつばめの正面、裏で計四択を相手に強いることができる。ただし、やりすぎたり少しでもタイミングがズレると相手に起き上がり投げをくらってしまう。

そのほかの利点は連続技につなぎやすいということが挙げられる。通常の立ち合いの中で、しゃがみ小斬り or 立ちやしゃがみの中斬りがヒットしたときにキャンセルで踏み込み斬り(小)を出せば2段になる。

小は使いどころさえ間違えなければ闘いのバリエーションを広げるのに一役買うことになるだろう。

●中踏み込み斬り

この中がいろいろな意味で一番安定しているといえる。ガードさせると、2段削り技となることを覚えておこう。前進距離も短くなく長くなくといった感じでやりやすい。相手が気絶したら、立ち大斬り2段キャンセルで3段攻撃となる。

この中をガードさせて昇りつばめ返しを出すのがタイミング的に一番やりやすい。ただし、こちらがやりやすいということは相手もタイミングを読みやすいわけだ。つまり昇りつばめが最もバレやすい連携とも言える。



カキカキ～ン!!2段削り。この後の連携は中が最もやりやすいが、相手もタイミングをとりやすい。

こんなときは、中残像をガードさせ、すぐにしゃがみ小斬りを出すと、連続ガードになる。ここで相手をホッとさせておいて昇りつばめ、というのが結構効く。

中残像をガードさせてすぐ大残像・昇りつばめというビックリ戦法も覚えておいて損はないぞ。

●大踏み込み斬り

実はガードされてしまうと、相手のほうが早く硬直が解ける。必ずヒットさせなければ以上!!…と思うのは早計。

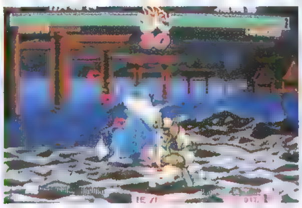
たしかに遠距離から大をガードされると反撃は確定。しかし、近距離から出すと、大なので小、中よりも相手の硬直でさらに右京のほうが早く硬直が解けるのだ!!…なぜこんな現象が起こるかというと…。

踏み込み斬りの硬直は距離にアリ!!

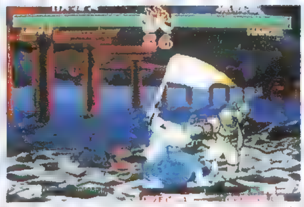
踏み込み斬りを出したとき、相手に向かっていく右京は実はニセ者。ホンモノの右京は相手に斬りかかるときに接近しているのだ。どの右京がホンモノなのかは、ジャンプ攻撃をくらったり、残像でライフアップアイテムを取ればよくわかる。

つまり…、右京は残像に追いつくまで硬直し続けるのだ。だったら密着で技を出せば、残像にアッという間に右京(ホンモノ)が追いつき、技の隙はほんどなくなるというわけ。

このことは、画面端でなければ常に当てはまることなので、よ～く覚えておこう。実は今まで遠くから出したほうが強いと思っていたのは完全なる誤解。近ければ近いほど踏み込み斬りの真の効力が発揮されるのである。



密着でガードさせると逆にこっちが早く動ける。コレ非常に重要。



遠間の大をガードされると…もう相手は動いている。

コマンド入力に注意!!

これは別に右京の踏み込み斬りに限ったことではないのだが、コマンド入力時に頭に入れておいてほしいことがある。

レバーを↓↘→と回して蹴るボタンなのだが、レバーコマンド入力終了後に一瞬待たなければコマンドは成立しない。つまり、レバー→と蹴るは同時入力では技が出ない。レバー入力は完全に確認してからボタンを押すようにしよう。そのかわり、レバーやボタン間のそれぞれの入力受付け待ち時間は非常に長い。実際レバーを片手で「↓、N、↘、N、→、N、ボタン」(注：N＝ニュートラル)と入力しても出せる!!要はあせっちゃダメ、ということだね。

これぞ幻十郎使いのバイブル！
牙神幻十郎 三連殺の法則

ガードされると大カウンターが待っている三連殺。でも、そんなことを恐れてはいけない。これを読んで三連殺マスターになろう。

担当：松っちゃん

使いどころは限られているが、3発きちっと入ると気持ちいい三連殺。そんな三連殺の有効なバリエーションを紹介しよう。

2発でやめるパターン "連斬・引き逃げ"

これは、小・大や大・大と2発だけ当てて（ガードさせて）様子を見るときに使う。2発目をあえて大にしているのは、相手との距離が大きく開くからである。

このとき、相手は何かしら技を出してくれる場合が多い。こうなったらしめたもの。大斬りでカウンターを入れてやろう。


牙をあてて、


角につないで逃げる。

まずは安定 小→小→小

これは、相手とほぼ密着していないと3発連発して入らないパターン。

少しでも相手と離れていたり、中斬りを当ててからキャンセルして出すと3発目が必ず空振りしてしまう。

ちなみに三連殺の3発目は、大、中、小のどの技で出しても変化しない。仮に、小→小→大という組み合わせで出しても表→表→表というガード方向になる。これは、ほかの組み合わせでも同じなので覚えておこう。


これをキャンセルして、小の表か大の裏か？2択だ。

これが基本 大→小→小

これは、ガード方向が裏→表→表になるパターン。主な使い方として、大足払いをキャンセルして使うものが挙げられる。

もちろん、毎回大→小とつなげてはガードされてしまうので、小→大引き逃げというガード方向がまったく逆になるパターンもまぜていこう。

バクチ要素が大きい 中→小→小

●中が表ガードの場合

これは、相手が裏ガードしていた場合に有効なパターン。ほとんど全キャラに対して決まるぞ。

中が表ガードになるかは、相手との間合いで決まる。近いと表、遠いと裏になるのだ。

●中が裏ガードの場合

近い間合いでいきなり出してもいいし、小足払いを2、3発空振りするなどのフェイントをまぜてから出してもいい。


同じ中でもここから出せば表、


ここからなら裏だ。

三連殺を中→小と出してしまうと、取り返しがつかない。ガードされた場合は、泣くしかない。この1発目が中のパターンは、細心の注意を払って使おう。

1P側しかダメだけど、裏中→大→小

これは、かなり使える。自分が1P側のときならば、相手が誰でも必ず決まるからだ。ガード方向も、裏→裏→表と非常に分かりにくい。

しかも、2発目が大なので1発目をガードされたら3発目を出さずに引き逃げに切り替えることもできるのだ。

2P側でも、まったく入らないという訳ではないので積極的に使っていこう。

実戦で使うのは

相手が立っているときは、小→大の引き逃げをメインに使っていく。もし、大が入ったときに相手との距離が近ければ3発目につなげてみよう。2発目、3発目と連続で入るはずだ。

相手を転ばせたら、大足払いから大→小→小（裏中→小→小）のバリエーションだ。

これも、1発目がガードされたらすぐに反応して、2発でやめるようにするといい。

表の見方

1P、2Pというのは、三連殺を出すときに自分が1P側にいるか2P側にいるかということ。○は、まず3発までつながる。×は、ほとんど3発つながらない。

また、相手が壁を背にしていたなら大で裏に回ることができないし、2発すら連続で入らないので注意しよう。

三連殺早見表

	大→小→小	表中→小→小	裏中→小→小	裏中→大→小
ガルフォード	2P	○	×	1P
ズィーガー	2P	×	○	1P
狂死郎	2P	○	○	1P
覇王丸	○	○	○	1P
幻十郎	×	×	×	1P
半蔵	2P	○	○	1P
シャルロット	×	○	○	1P
王虎	×	×	○	1P
幻庵	○	○	×	1P
ナコルル	2P	○	×	1P
十兵衛	○	○	○	1P
右京	○	○	○	1P
チャムチャム	×	○	○	1P
アースクェイク	○	○	○	1P
和狆	×	○	×	1P



メーカーさんの秘蔵品によるチャリティーオークション。



今年も決定!!
第8回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞1994

果たして大賞を手中に収めたのはどのゲームなのか!?
胸の鼓動を抑えつつ、ページをめくってくれ!!







講評を述べる石井ぜんじ。







初代アイランド担当の御旅屋さんも会場に来ていた。

ご存じゲーメスト大賞も今回で8回目。読者諸君の愛に支えられてここまで来ました。今回はその8回目にふさわしい授賞式&イベントをと、趣向を凝らした結果が大当たり！　参加してくれたみんなも満足してくれたことでしょう。

会場から溢れんばかりの（実際溢れていた）入場者に、ゲーメストスタッフは悦びの涙を抑えることが出来ませんでした。授賞式も滞りなく終わり、チャリティー・オークションでは各メーカーからお値打ち品が提供され、ルー&マーキーとアルフライラのライブも大盛況のうちに幕を閉じ…。

まあ、相変わらずのトチリもありましたが、今年も無事終えることが出来ました。読者諸君、メーカー、オペレーターの皆さん、どうもありがとう！　平成7年もゲーメストをどうぞよろしく!!





ヴァンパイアやストライダー飛竜を演奏してくれた

決定!!
第8回 読者が選ぶ
ゲーメスト大賞



今年度は、例年になく混戦のゲーメスト大賞となった。その中で、わずかに他より技きん出たのが、受賞作のザ・キング・オブ・ファイターズ'94である。

このゲームの目立つところは、何といってもキャラクター性だろう。今までのSNKのキャラが総出演する、夢のバトル。プレイヤーが望む、こんなゲームがあったらよかったという願いに、最も近い形のゲームだったのではないだろうか。

ゲーム性やグラフィックが、他のゲームよりとびぬけて素晴らしいわけというではないが、プレイヤーが好むキャラクター、世界観としては、一番ピッタリしていたのが強味である。キャラクター的にはオリジナルキャラクターは少なかったが、主人公的な存在である日本チームの3人は、どれも魅力的であった。火を支配する武術を使う草薙京、くねりとした二階堂紅丸、純日本的パワー野郎大門五郎。ネーミングのセンスも実によい。

こんな奴は、現実にはいるわけがない。しかし、現実から少しずれたところがフィクションの面白さだ。よりリアルに、バーチャルリアリティーを追求していくだけがゲームの面白さではない。リアル感がなければシラケてしまうが、"こうあってほしい"という夢の世界を追求するのが、ゲームの魅力なのではないか。

対戦格闘ゲームの与えるインパクトは、世界観よりもキャラクターに負うところが大きい。そこを考えると、総勢24人ものキャラクターを使うという、型破りのシステムは大きく評価されていいと思う。

とっつき易さ重視のシステム

KOF'94のゲームシステムは、一見ストⅡに近いものである。それが、とっつき易さであり魅力なのだが、ゲームシステム上にそれほど斬新なものが見当たらない。

だが、ゲームシステムの良さは、常に突飛なものとは限らない。とっつき易さ、遊んだという納得感が残るように、さりげない工夫が凝らされている。

まず挙げられるのが、チーム戦を採用したことである。とっつき易いだけに、飽き易いという危険も考えられる。しかし、最低3人は使わないといけないので、3人とも使いこなすのはそう簡単なことではない。3人使うのがめんどくさい人には、似たコマンド必殺技を持つ、使いやすそうなチームも用意してある。

また、今までの格闘ゲームと違って体力は持ち越しなので、あまりうまくない人でも1人は倒すことができる場合が多い。対戦する人は、誰もが少しは遊べたという感じがするのである。

遊べた感じがするというのは、他のシステムも貢献している。攻撃避けがボタン同時押しで簡単に出せるので、うまい人にラッシュをかけられても、ある程度攻撃をかわすという動作ができる。もしこのシステムがなかったら、あっという間に技をまったく出せないまま、やられてしまうことが多くなるだろう。

SNKの格闘ゲームの流れに合わせて、KOF'94にも超必殺技がある。この技は、KOF'94においては、ボタン同時押しで気力をMAXまでためることがいつでもできるので、比較的自由に出せる。凄い技が、かなり自由に出せるというのも、ストレスがたまらないし、よくできたシステムだと思う。

このように振り返ってくると、KOF'94はとてもとっつき易く、簡単に楽しめる庶民的な対戦格闘ゲームであることがわかる。ゲーメスト大賞より、ベスト対戦格闘賞により多くの票が集まった事実にそれが示されている。だが、その裏には、細かい心配りがあるのを見逃してはならない。

例年にない大接戦

ここまで、KOF'94のすぐれている点を述べてきた。し

ゲーメスト大賞…読者の投票により、今年1年間で最もよかったゲームを決定する——そしてこの1年、僕たちが大いに楽しみ、燃えあがり、狂喜乱舞したゲーム、そして制作メーカーに感謝と今後の活躍への期待を込めて贈るものである。
今ここに、その最終結果を発表しよう。

第8回ゲーメスト大賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	179
2位	ヴァンパイア	カプコン	174
3位	バーチャファイター	セガ	154
4位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	103
5位	レイフォース	タイトー	46
6位	極上パロディウス	コナミ	42
7位	ダライアス外伝	タイトー	24
8位	デイトナUSA	セガ	17
9位	豪血寺一族2	アトラス	14
10位	リッジレーサー	ナムコ	10

※各賞の点数は、全得票数を千点として換算したものです。



大賞
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

かし、今年度のゲーメスト大賞は、非常に接戦であり、KOF'94だけで言い尽くせるものではなかったと思う。

KOF'94にも、ゲームの歴史上特筆されるような傑出したグラフィック・ゲームシステムの斬新さは存在しなかった。その点で、セガのバーチャファイターやカプコンのヴァンパイアは、独特のゲームシステム、世界観でゲームとしての格の高さを見せている。大賞を受賞したKOF'94とは、数十票というわずかの差しかなかった。

また、編集部の予測や評価が、アンケート結果と異なった感覚であったのも久し振りのことである。

だが、アンケートを開票して感じたのは、予想以上に対戦格闘ゲームを愛する若いプレイヤー層が拡大しているということである。そのプレイヤー達に、一番近い感覚のゲームがKOF'94だったということだろう。

プレイヤーの心を離れては、アーケードゲームは存在しない。来年以降は、プレイヤーの感覚に応えつつ、プレイヤーの予想以上の世界観・技術力・斬新なゲーム性をひっさげたゲームが出てくれることを期待したい。

ゲーメスト大賞 2～10位

全体的に見ると今年も格闘優勢気味ではあるが、各ジャンルで新システム・新技術の向上めざましい1年だった。

2位 ヴァンパイア
（カプコン）

世界各地の有名モンスターたちが暴れまわる異色の格闘ゲーム。

吸血鬼、狼男、ミイラ男などのアクションアニメーションの細かさや背景の綺麗なグラフィックなどが目を引いた。

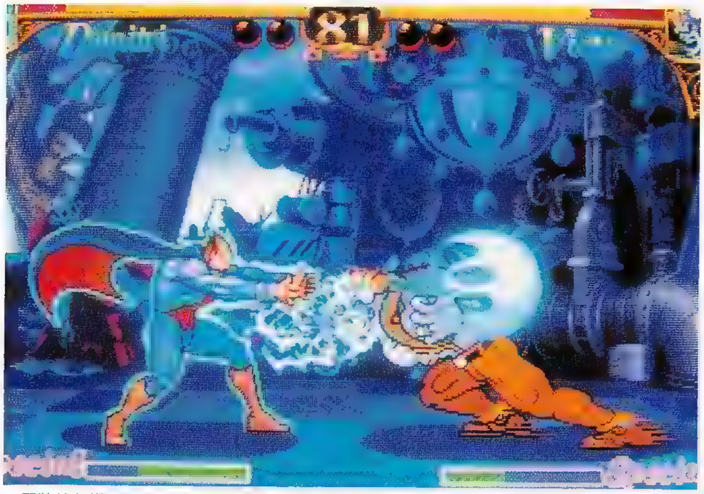
もちろん優れているのはグラフィック面だけではなく、目押し連続技やスペシャル必殺技の新しいシステムも高い評価を受けた理由のひとつだろう。

「多数出た格闘ゲームの中で独自の雰囲気、システムを持っていた」（東京都　池田吉志君）

「基礎がしっかりしてるし遊び心もある。さすがは本家」（北海道　舟林憲継君）

「今年の技能賞!!さすがカプコン」（千葉県　原田大輔君）

マンネリ化しつつある格闘ゲームの現状を打破してくれた一作だった。



一種独特な世界観や斬新なシステムも人気を得た理由だろう。



背景の綺麗さや動きのなめらかさは底力の証明。

3位 バーチャファイター
（セガ）

ポリゴンで対戦格闘をつくるという前人未踏の地まで達してくれたバーチャファイター。

現実感あふれるリアルな動きもさることながら、あらゆる角度からの視点や背景の綺麗さなど、セガの技術の底力を見せつけられた。

対戦もおもしろかったが、CPU戦のタイムアタックもかなりアツかった。

VF2も期待通りの出来だし、来年の大賞は…。



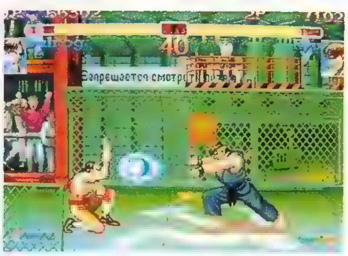
KOシーンのリプレイのためにフィニッシュはカッコイイ技で。



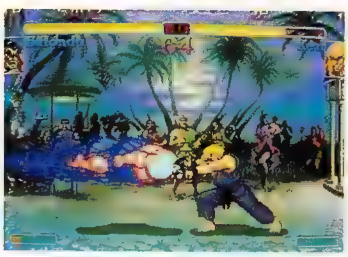
初のポリゴン格闘ゲームとして残した足跡は大きい。

4位 スーパーストリートファイターIIX
（カプコン）

ストIIシリーズもかれこれ第5作目。今回は技のグラフィックなどを一新したうえに、あらたにスーパーコンボという新フィーチャーを引っさげてのリニューアル。



'94年上半期なら1位も夢ではなかったかも…。



スーパーコンボで一発逆転の緊張感も加わった。

またか、という声もあがるかもしれないが年間を通じての安定した人気の高さは、クオリティーの高さの証明にほかならない。
「結局一番遊んだゲーム。やってて楽しいもんね」(愛知県　宝亀佑介君)
「スーパーコンボの決まった瞬間がカッコいい…」(埼玉県　石坂祥子さん)
ストⅡシリーズは回を重ねるごとに着実に進化してるってことだね。

5位 レイフォース (タイトー)

ロックオンレーザーによる新しいゲームシステム、世界観や雰囲気にマッチしたVGMなど、多少地味ながらもいろいろな面において突出したものが見受けられた。
出回りがイマイチだったのが残念だが、見てる人はきちんと見ているというのが票に表れている。
「アイデア、手応え、世界観、演出、VGM…すべてにおいてタイトーの底力を感じさせてくれました」(神奈川県　坂田智也君)
「ロックするパターン作りが最高にアツい。自分のレベルアップが点数でわかるのがうれしい」(東京都　吉野智一君)
毎年質の高いシューティングを輩出してくれるタイトー。来年も期待大。



ロックオンによるパターン作りがアツいアツい。



拡大しながら登場する敵など演出面でも魅せつけてくれた。

6位 極上パロディウス (コナミ)

ぎっしりとギャグが詰め込まれた横スクロールシューティング。
見かけのカワイさとは裏腹に後半に行けば行くほど難度はすごい勢いで上昇していくが、ゲーム初心者から上級者まで幅広いプレイヤー層に受け入れられた。
キャラ人気堂々1位の"こいつ"の存在も大きかった。
「隙を見せない楽しさ。これに尽きる」(香川県　三山敬史君)
「うまくなくても楽しいです」(東京都　山口あずささん)
次はどんなパロディーが飛び出すのかな。



たっぷり笑ってあげちゃってください。

7位 ダライアス外伝 (タイトー)

3画面のダライアス、2画面のダライアスⅡ、そして外伝は1画面になってしまったがその面白さ、感動、興奮は昔のまま。
タイトーのこの5年間の技術の粋が凝縮されてできた作品だ。
ちょっと変わった感じのVGMもダライアスの雰囲気にはピッタリ。
「ラスタースクロールは綺麗すぎる」(大阪府　新田綾子さん)
「やっと帰って来てくれました」(東京都　佐々木達也君)
発売がもう少し早ければ、まだポイントが伸びていたかも。



シューティングの可能性はまだ底が見えないと教えてくれた。

8位 デイトナUSA (セガ)

セガの新ハード「MODEL2」による第1号作。テクスチャーマッピングによる、あまりにも綺麗すぎるグラフィックには数多くの人が驚かされたことだろう。
車のガラスに映った青空が非常に印象的だった。
「大賞はなにがなんでもこれですよ!!もうドリフトが…キュー!!」(大分県　薬師寺悟君)
「1秒1秒がスリリング」(千葉県　村上隆幸君)
タイムアタックの緊張感がたまらない。逆走だってアリだ。



ピットクルーが動き回る様子もグー。細かい配慮がうれしい。



9位 豪血寺一族2 (アトラス)

豪血寺一族から新たに花小路クララを筆頭とする新キャラ5人を擁しての続編ものだ。
今回は各キャラに一発奥義も加わり、システム面でもパワーアップが見られた。
が、豪血寺一族2の真のスゴさを語るのは、例の歌うVGMにほかならない。
「歌うのには、まいった」(岡山県　正木博之君)
「とてもやりやすいゲームです。最近のは難しいから」(熊本県　高倉佳子さん)
アトラスの次回作はどんな切り札を用意しているのかな。



歌とキャラの独特のセンスには開いた口もふさがらない?

10位 リッジレーサー (ナムコ)

初めてテクスチャーマッピングを採用したポリゴンレースゲームとして評価は高い。
本当に実車に乗っているような座り心地や操作感は大変満足のいく出来であった。
ただ1と2が同一期間内に出てしまったため、票割れをおこしてしまったのが残念。
「6速ギアとクラッチでキマリ!!」(福岡県　松下富士雄君)
「今年の財政難の最大原因がコレ」(富山県　田中岳宏君)
大型筐体だけにプレイ料金の高さが…。　(ぴぐ)



マッピーマークやブーカマーク入りの車は一見の価値有り。

年々、レベルアップ!!

ベストシューティングゲーム賞
極上パロディウス

(コナミ)

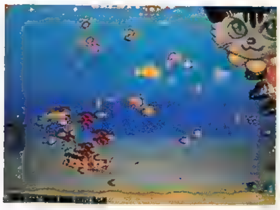
続編が多かったシューティングだけど、やはりコレが1位でした!!

1位 極上パロディウス (コナミ)

ご存じ、パロディウスだ!!に続く第2弾。曲のほうも前作に引き続きクラシックにアレンジを効かせてパワーアップ。初心者にもそれなりに遊べるように作ったのが、多くのプレイヤーの心をつかんだ模様。

「ゲームセンターのSTGで生まれてはじめてクリアできた」(千葉県　吉村佐和子さん)

一回やられてもやる気をなくさせない…などについて言及している読者の方も多かったです。



堂々の1位。もはやパロディの殿堂。

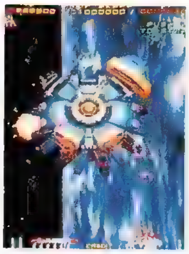
2位 レイフォース (タイトー)

この2位というのは、基板の出回りを考えると大健闘です。システムとしてのウリである、ロックオンシステムの奥の深さは近年まれといえるでしょう。

「クリアしたとき、泣いたぐらいに曲、バランス、演出がよかった」(神奈川県　PNレオンハルト君)

「タイトーシューティングゲームの最高峰」(茨城県　松本隆男君)

余談ではあるが、ゲーメスト大賞部門のほうではレイフォースが極上パロディウスより上位にきてます。まさにダークホースといった感じのゲームでした。



あまりに奥深い。基板ほしい〜。

3位 ダライアス外伝 (タイトー)

グラフィック、サウンドどれを取ってもダライアスの名を冠するのに恥じない作品です。

「もう少し簡単でフルオート連射があったらなぁ…。でも、ほかがよいので許す」(愛知県　福井康仁君)



タイトーグラフィックスここにあり、といった感じのダラ外。

4位 ガンバード (彩京)

彩京のタテシューは、戦国エースといいガンバードといい、ツボを押さえたつくりがうまい。

「瞬殺!!」(大阪府　白井優介君)



シンプルイズベスト!!

5位 ソニックウィングス2 (ビデオシステム)

ネオジオになって登場した同ゲームの続編。横画面でタテシューティングという変わりダネだが、こういうことも可能という道を示した。

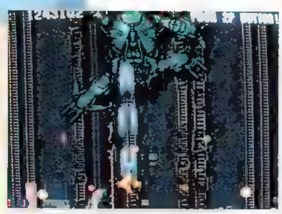
「シューティング下手な僕でもサクサク進める親切設計」(大阪府　生駒大輔君)

6位 BATSUGUN (東亜プラン)

BATSUGUNには弾避けの楽しさを教えられた、という人も多い。

「本当に弾避けしているという感じになれる」(茨城県　作本君)

「2面のボスが超熱い(ノーボンバーで)」(愛知県　堀尾享司君)



横画面タテスクロールシューティングの成功例。

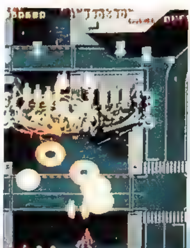


59630ボーナスも爽快!!

7位 雷電DX (セイブ開発)

少し前に雷電IIを発表したばかりだったが、さらなる変更点を加えたニューバージョンがDX。

「コース選択がうれしい」(愛知県　荒川直樹君)

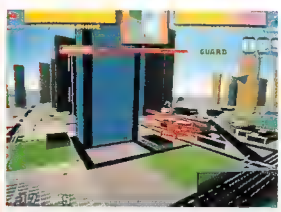


まさに初心者から上級者まで。

8位 ウイングウォー (セガ)

ポリゴンによるフライトシミュレーター。空中戦の楽しさ、大空を駆ける面白さが支持を得たようだ。

「ヒコーキ好きにはたまらない。テクスチャーでW・W2を!!」(埼玉県　内田博之君)



実は次回作希望の声の多さではNo.1なのでは…。

9位 疾風魔法大作戦 (ライジング)

魔法大作戦のキャラクターたちがレースでポイントを争うシューティングゲーム。

「1周目と2周目でゲーム性が変わるところがよい」(東京都　宮田真吾君)



大陸横断ウルトラシューティング。

10位 バーチャコップ (セガ)

唯一のガンシューティングがランクイン。ズームインシステムやロックオンサイトのアイデアがよかった。

「シューティングってやんなかったんだけど、これはハマるのよ〜♡」(北海道　土門奈生子さん)



AM2研にかかるとガンシューもこうなります。

不快感のないゲームを!!

今年のシューティング部門は、例年にも増して「やられた直後」になしくずしで終わるもの、一回やられたら復活不可能なもの、あまりに理不尽な難度のものなどはまったく支持されないという傾向が強かったようだ。やってて爽快感のないものも人気は出なかった。これらの傾向から来年以降どんなゲームが人気となるかに注目したい。(N・O)

ベストシューティング賞

1位	極上パロディウス	コナミ	263
2位	レイフォース	タイトー	148
3位	ダライアス外伝	タイトー	85
4位	ガンバード	彩　京	74
5位	ソニックウィングス2	ビデオシステム	67
6位	BATSUGUN	東亜プラン	61
7位	雷電DX	セイブ開発	29
8位	ウイングウォー	セ　ガ	22
9位	疾風魔法大作戦	ライジング	20
10位	バーチャコップ	セ　ガ	16

格闘、新システムの年

ベスト対戦格闘ゲーム賞

ザ・キング・オブ・ファイターズ

K.O.F'94

今年もあふれるほど出てきた格闘ゲーム。上位に入ったのは、やはりこの4機種だった。

続編、新作、ポリゴンをおさえ、チームバトルが頂点に

昨年度から設定された、この部門。今年も数多くの対戦格闘ゲームが各メーカーから発表され、激戦は必至だった。

そんな激戦の中を見事に抜き出て、「ベスト対戦格闘」の1位を勝ち取ったのは、SNKの「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」だ。実に、総票数の4分の1近くを集めての入賞。このゲームを押した読者に魅力を聞いてみると…。

「3対3のチーム戦が楽しい」（桜井和久君）、「人数が多い分、おもしろさも数倍」（矢代弘幸君）、「チーム制の格闘ゲームは初めてだったので、斬新さがあってよかったと思います」（本木麻子さん）など、とにかく出てくる言葉は「3対3」や「チーム」といったものが多数だった。

また、「SNKキャラの祭典みたいでよかった」（守屋雄三君）や『燃えたろ?』に骨抜きにされました」（鞍立桃子さん）のように、誰もが夢見た対決、龍虎VS餓狼の実現、過去のSNKキャラの乱入、新キャラの魅力、などが見事に重なりあって、この入賞を決めたのだろう。

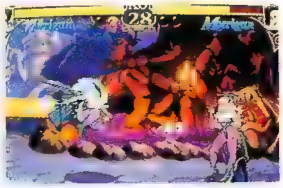
「おいしいとこだけつまんで、丁寧につくられてます」（小黒史香さん）。その通りである。

2位は惜しくも数十ポイント差で追いつけなかった、カプコンの新作「ヴァンパイア」である。これはカプコン初の「ストⅡ」以外の格闘ゲームでもあり、注目を浴びた作品でもある。


24人による、チームバトル。キャラの多さも人気の秘密。

「独自の世界観に新鮮味を感じた」（岩渕貴仁君）の意見のように、モンスターVSモンスターといった斬新な世界観に魅かれた人も多数いた。

また、「目押しがアツイ。できるようになったときの満足感が大きい」（石井勇一君）や「新システムを多数使っていて、完成度も高い」（中塚英樹君）といった、システム面での評価も高い。「ストⅡをいい意味で超えたゲームですね」（殿岡寛子さん）。やはり、山は高いほど登りがいがあるものなのだろう。


美しいグラフィックと新システムでプレイヤーを引きつけた、ヴァンパイア。

3位は異色のポリゴン格闘ゲーム、セガの「バーチャファイター」だ。やはり、このゲームの人気の秘密は、究極までのリアリティの追求だろう。「本当に打撃として感じられる、あのリアリティが凄い」（森井美江さん）。このような意見も少なくない。

「今までにない対戦格闘」（小池直也君）、「自分の腕の向上が直接反映されて、向上心がわく」（篠田隆博君）、「今年一番お金を使って、一番上達した…」（白石奈己さん）。新しい方向性を見つけた、そんなゲームであった。


また、新しい格闘システムを作った、バーチャファイター。

4位は、やはり王道、カプコンの「スーパーストリートファイターⅡX」だ。前作のスーパーストⅡに新技、スーパーコンボなどを加えて、ゲーセンで爆発的人気を放った。

「完成された、おもしろさがある」（大須賀洋一君）、「なんだかんだ言って、1番遊んだゲーム」（矢野元貴君）。基本にして、究極まで昇り詰めたストⅡシリーズ。「早くストⅢを…」という意見も多いのだ。

5位以下はガクンと票数は落ちるが、大量の続編モノで大混戦となった。


今だに高インカムを稼ぐ、ストⅡX。

5位はアトラスの「豪血寺一族2」になった。前作にあたる「豪血寺一族」をおさえての入賞である。

「ジジイ、ババアが闘うのが、今の世の中なんですよ」（宮野智映子さん）、「やってて楽しい」（佐藤恵理さん）「ピコピコハンマー!」（遠藤和幸君）。システム云々よりも、このような意見が多かった。

6位はSNKの「龍虎の拳2」だ。前作と大きく変化して、対戦が強調されている。

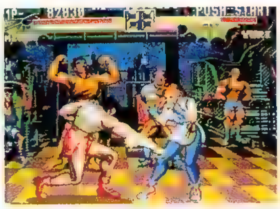

キャラ、歌、すべてに魅力を感じるゲームだ。

対CPUでも全キャラを選べるようになり、CPU戦もおもしろいゲームだった。

「硬派返上」（田中真二君）。たしかに…。

7位はADKの「ワールドヒーローズ2JET」だ。このシリーズもついに3作目。新システムなども多く加わり、対戦がさらに熱くなった。

「超必殺技がなくても十分やれる」（羽石元司君）、「新しい試みがたくさんあってよい」（浜田悠水子さん）、「やっぱフウマだぜー!」（笹谷こずえさん）。システム的にも、キャラ的にも受け入れられたゲームであった。


非常にCPU戦がおもしろかった、龍虎2。

8位も同じくADKの「痛快ガンガン行進曲」だ。このゲームの売りは、やはり奥行きだろう。しかし、これを素直に受け入れられない人が多くいたのが残念である。

「ストレス解消に1番!」（橋本千佳さん）。


能力値変化が話題になった、ワーヒー2JET。

9位はカネコの「大江戸ファイト」である。このゲームの売りは、独特のセンスと真っ二つだろう。インパクトで勝負したゲームだ。

「ノリが濃厚」（竹生勇人君）。濃すぎます。

10位はカプコンのプロレスゲーム「スーパーマッスルボマー」。前作とは打って変わり、本格的な格闘ゲームとなった。


投げ返しが熱い、ガンガン行進曲。

「快感を味わうなら、完成度の高いコレや一!」（丸山中君）。必殺投げは、気持ちイイからね一!（MOMO）

ベスト対戦格闘賞

1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	243
2位	ヴァンパイア	カプコン	213
3位	バーチャファイター	セガ	163
4位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	138
5位	豪血寺一族2	アトラス	30
6位	龍虎の拳2	SNK	21
7位	ワールドヒーローズ2JET	ADK	15
8位	痛快GANGAN行進曲	ADK	13
9位	大江戸ファイト	カネコ	10
10位	スーパーマッスルボマー	カプコン	5

アクション界にも対戦ブームの波が

ベストアクションゲーム賞
エイリアンVSプレデター
（カプコン）

豊作だったベストアクション賞。
"遊べる"ゲームが多かった。

1位 エイリアンVSプレデター（カプコン）

今年のベストアクション賞には、カプコンのファイナルファイト型アクションゲーム、「エイリアンVSプレデター」が選ばれた。

この作品は、従来のカプコン製アクションゲームの集大成ともいえる内容で、4人いるプレイヤーキャラの中から誰を選んだかによってまったく違うゲーム難度、展開を楽しめるようになっている。

「他のファイナルファイト型のゲームよりスピーディーに立ち回れるところがよい」
（神奈川県　重信好宏君）

「画面を所せましとキャラがあばれます－楽しい!!」
（福岡県　緒方武志君）

「自由度が高くて好きです」
（秋田県　鈴木杏子さん）

意見のほうを見てみると、アクションのハデさ、自由度の高さが人気の秘密になっているようだ。

出現する敵の数が異常に多いにもかかわらず、必殺技（メガクラッシュ）を使えばとりあえず周囲の敵をなぎ払えるという点に、カプコンの上手さを感じる。

カプコンならではの完成度を誇るゲーム、といえよう。


群がる敵をなぎ払う。爽快感満点のエイリアンVSプレデター。

2位～3位 大接戦の結果は？

2位はセガの「デイトナUSA」が獲得した。

まず目につくのはそのグラフィックの美しさだが、迫力ある演出も高評価を得ている。

「対戦で燃えまくった」
（岡山県　沖利徳君）

「上手な人5～6人といっしょに上級コースの対戦をしたい」
（神奈川県　下田和貴君）


迫力十分のレースゲームだ。

といったように、ドライブゲームである本作品にも"対戦"という言葉がキーポイントとして影響をあたえているようである。

「逆走だ～」
（埼玉県　近藤太郎君）

のように逆走を楽しんだ人も多いようだ。また、

「あのハンドルの抵抗がたまらないです」
（東京都　井神哲也君）

のような、操作性の良さを評価してきた人も多く見かける。

3位はカプコンの『ダンジョンズ&ドラゴンズⓇ』だ。


基板を買ってでも楽しみたい1作。レッドドラゴンは圧感だ。

ファイナルファイト型のゲームにしてはめずらしく、敵の攻撃を楯でガードしたり、所持しているアイテムを使用して罠をはったりといった特殊なアクションが重要な要素となっており、底なしの奥深さを誇っている。

「おヒゲのクレリックに"リエ"とかいうネームをつけたらまわりの人に死なれてしまいました」
（大阪府　杉山理恵さん）

そうそう、多人数同時プレイが、戦略性の非常に高いものであったのも評価の対象になっている。ただ、

「ムズすぎる～」
（広島県　朝尾知史君）

という意見もよく見かける。あまりにもとっつきが悪いのが数少ない欠点だ。

4位～5位 各ジャンルに名作揃い

4位はコナミの『究極戦隊ダダンダーン』だ。

「あのセンスは最高です」
（広島県　河野琢磨君）

「子門真人の歌がよい」
（愛知県　中武博美君）

などの意見に代表されるように、グラフィック、キャラセンス、VGMなどの第一印象で選んだ人が多いようだ。

しかしゲーム本来の奥深さを見逃さないゲーマーも多く、

「友人が、1日で2万使ったらしい」
（静岡県　矢部武士君）

という話はよく聞く。

「デカキャラを投げとばせる爽快感に尽きます」
（埼玉県　松宮一生君）

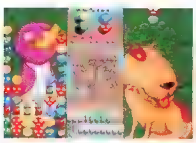
のような素直な意見も。

5位は同じくコナミの『対戦ぱずるだま』。


もう少し出回りが良ければ…。

「巨大連鎖の爽快感と個性的なキャラクター」
（東京都　笹山慎一郎君）

という意見が多く、爽快感、パズル性、キャラセンスと三拍子揃った良質ゲームといえる。編集部内にもファン多し。


プレイステーションにも移植された傑作。

6位はナムコの『リッジレーサー2』。

"1"と比べて、「ダイナミックさが優れていた」
（大阪府　内司嘉隆君）

という意見を多く見かける。

順位だけを考えると、"1"と票割れしてしまった、と見るべきか、"2"の登場で盛り返したと見るべきかが難しいところだ。そして7位が、『リッジレーサー』。


"1"しかやらないというファンも。

「ドライブ物は苦手だが、これは楽しめました」
（宮城県　寺本真一君）

このゲームからドライブ物を始めた、という人が票を入れたのだろう。


じっくり遊べるレースゲームだ。

8位はSNKの『トップハンター』。

「SNKが久し振りに格闘以外のゲームを作ったことがうれしい」
（宮崎県　岡部健一郎君）

のように、ネオジオユーザーで格闘ものに食傷気味だった人達から特に、歓迎された。


家庭用で遊ぶか？

9位はデータイーストの『フライングパワーディスク』。

「単純でオモシロイ」
（埼玉県　長島繭子さん）

まさにこのゲームの誉め言葉として的確であろう。


操作に慣れれば慣れるほどおもしろい。

10位はセガの『イチダントアール』だ。

「自分じゃうまくできないので人がやってるのを見てるけど、おもしろいの～!!」
（北海道　土門奈生子さん）

そう。そしてやり方がわかってくると、つい自分でもやってみたくなる。これでスコアがあれば…。（KAL）

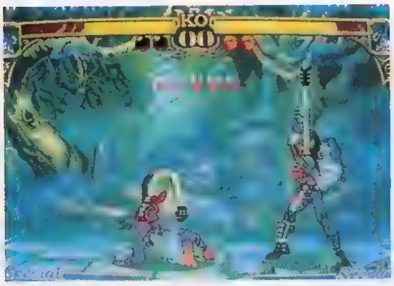

あきさせない工夫がほしかった。

ベストアクションゲーム賞

1位	エイリアンVSプレデター	カプコン	194
2位	デイトナUSA	セガ	100
3位	ダンジョン&ドラゴンズⓇ	カプコン	94
4位	究極戦隊ダダンダーン	コナミ	71
5位	対戦ぱずるだま	コナミ	67
6位	リッジレーサー2	ナムコ	57
7位	リッジレーサー	ナムコ	46
8位	トップハンター	SNK	30
8位	フライングパワーディスク	データイースト	30
10位	イチダントアール	セガ	23

技術とセンスが物を言う
ベストグラフィック賞
ヴァンパイア
（カプコン）

今年度はポリゴンゲームが多数入賞。それらを凌駕したのはファンタジック格闘、ヴァンパイアだ。


オーバーなアクションとスムーズな動きで他りを圧倒したヴァンパイア。

スムーズな動きと描き込みの勝利 ヴァンパイア

今年度のベストグラフィック賞は、カプコンのヴァンパイアに決定。

キャラクターの一挙手一投足に莫大なパターン数を使い、非常に滑らかな動きを実現。

背景の細かい描き込みや独特のキャラクターセンスなども、このゲームのビジュアル面をしっかり演出。2位以下を圧倒的に引き離し、堂々の入賞である。

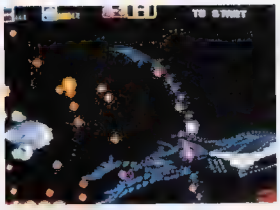
「背景もいいけど、キャラクターが表情豊かで素晴らしい」（山形県　佐藤真市君）

混戦模様の上位陣 テクスチャーの時代へ…

2位はタイトーのダライアス外伝。魚類をモチーフとしたボス群の質感、インパクトはもちろん、背景も都市、宇宙空間、深海などが幻想的に描かれ「魅せる」ことを前面に押し出した作品（もちろんゲームとしても秀逸）。

F3から可能となった半透明処理も最大限に活用。

「3画面から1画面に減ったのではない。3画面が1画面に凝縮されたのだ」（愛知県　牧田洋一君）


幻想的な雰囲気は他の追随を許さない。2位のダライアス外伝。

3位はセガのデイトナUSAだ。テクスチャーマッピングによって「ポリゴン＝カクカク」という概念を打ち破り、よりリアルな表現を可能にした。グラフィックの美しさもさることながら、それがスムーズに動くという衝撃が大きかった。

「遂にここまできた！と思わせる凄すぎるグラフィック」（神奈川県　藤田達郎君）


テクスチャーの勝利。3位のデイトナUSA。

4位はナムコのリッジレーサー。テクスチャーの先駆的作品。アーケードゲームの未来の姿を想起させるこれらのポリゴンゲームは、これからもナムコとセガを筆頭に進化し続けていくことだろう。

「技術の進歩を実感」（埼玉県　花岡達也君）


デイトナ同様、そのリアルな映像で脚光を浴びたリッジレーサー。

5位はザ・キング・オブ・ファイターズ'94。SNKの格闘ゲームの集大成ともいえるK.O.F.は、これまでのイメージを一新するリアル指向のグラフィックで統一されている。背景のチームメンバーなど、細かい部分にも気配りが見受けられる。

「色づかい、質感ともに新しく美しい。特に背景」（京都府　谷川　博君）


これまでと違ったグラフィックでイメージを一新。5位K.O.F.。

6位はセガのバーチャファイター。広大な空間にポツンと存在する闘技場。そしてそこを自在に動き回るキャラクターたち。ポリゴンであるがゆえに可能な視点の変化やスムーズな動き。画面写真ではわからない感動がそこにはあった。

「美しいグラフィックではないが「人」がリアルタイムに描かれたことを評価」（静岡県　小泉　治君）

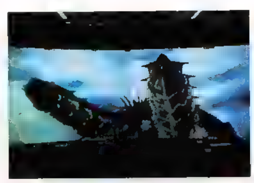

6位バーチャファイター。格闘ゲームの新郷地を切り開いた野心作。

シアター6ゆえに… 7位はゾルギア

7位はナムコのアタック・オブ・ザ・ゾルギア。これはシアター6専用のゲーム。

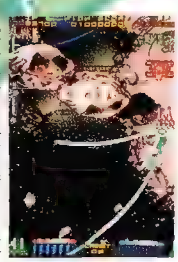
敵群を有機体にしたなどのアイデアもあるが、このゲームの凄さはそんなところにあるのではない。今からでも遅くはないので、アミューズメントパークなどで見かけたら、ぜひ一度プレイしてほしい作品だ。

「ナムコ技術だけじゃありません。この迫力は凄い！」（茨城県　磯野武晴君）


この凄さはじかに見て判断せよ！7位ゾルギア。

8位はタイトーのレイフォース。ダラ外同様、タイトーシューティングならではの見せ方が光る快作。多くのゲームに言えることだが、プレイするよりもギャラリーとして見ていたほうがその美しさを堪能できる。

「奥行きのある背景や、美しいレーザーがリアル」（鹿児島県　新添謙吾君）


見せ方、描き込みの勝利。8位レイフォース。

9位はナムコのリッジレーサー2。映像面はほぼ前作と一緒で、少し難度が低くなった。惜しむらくは初代リッジレーサーと票が割れてしまった点だ。

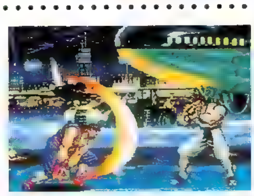
「流れる風景が最高にスピードを感じさせてくれたので」（兵庫県　田中　隆君）


票が割れなければ、もっと上位。9位リッジレーサー2。

10位はSNKの龍虎の拳2。キャラクター、背景の描き込みに定評のある龍虎の拳。そのさらに上を行くグラフィックで、細部まで表現されている。

「キャラの大きさとか、背景とか、個人的にすごく好き」（神奈川県　添田友美さん）

こうして振り返ってみると、ポリゴンゲーが5つ。それに対して格闘は4つ。シューティングはタイトーが頑張りを見せた。


描き込まれた大きなキャラが魅力。10位龍虎の拳2。

映像表現が加速度的に進歩している現在、この順位がどんなことを示唆しているか考えてみると面白いかも。B4リポート用紙10枚で提出せよ（うそです）。

ベストグラフィック賞

1位	ヴァンパイア	カプコン	251
2位	ダライアス外伝	タイトー	87
3位	デイトナUSA	セガ	83
4位	リッジレーサー	ナムコ	63
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	61
6位	バーチャファイター	セガ	60
7位	アタック・オブ・ザ・ゾルギア	ナムコ	42
8位	レイフォース	タイトー	41
9位	リッジレーサー2	ナムコ	38
10位	龍虎の拳2	SNK	19

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

1993
戦国エース
(93/4発売 アーケードシューティングゲーム)
1994
バトルクロード
(94/1発売 アーケード対戦格闘技ゲーム)
ガンバード
(94/10発売 アーケードシューティングゲーム)



経験者求ム!!

彩京に来ないか!!

彩京では今、腕の立つデザイナーを募集しています。デザインをやりながらゲームの企画や演出に挑戦してみたい人、あらゆるジャンルのゲームデザインを極めたい人、今の仕事に物足りなさを感じている人、そんなあなたを満足させる環境が京都にあります。

彩京の基本理念は少数精鋭。個人が責任を持ってパートを分担。企画から演出までアナタの個性を存分に発揮していただけます。

職　種　**コンピュータ・ゲームのキャラクター、背景などのデザイン。**
資　格　短大、専門学校卒以上、27歳位までの男女。新卒不可。
給　与　能力・実績・経験・前職給などを考慮の上優遇。
デザイナー給与例／26歳（独身）：月給￥320,000（諸手当込）
待　遇　昇給／年1回、賞与／年2回、交通費全額支給、住宅手当など
各種社会保険、財形貯蓄、社内旅行、リフレッシュ休暇、各種リゾート施設
勤務時間　約8時間　10：00～18：45
（開発部は、フレックスタイム制、裁量労働制）
休日休暇　年間休日／約100日（日曜・祝日・土曜日［月2～3回］）
※有給・リフレッシュ休暇など除く
有給休暇／初年度3日　最高20日
リフレッシュ休暇／プロジェクト終了後1～2週間位の休暇をとる。
応募方法　まずは履歴書、職務経歴書を当社まで郵送ください。
後日、詳細をご本人に通知させていただきます。
（入社日相談応・秘密厳守）
応 募 先　〒604　京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55-1
大同ビル5階　**株式会社 彩アート京都**

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.136
1.30/2.15 合併号 1995

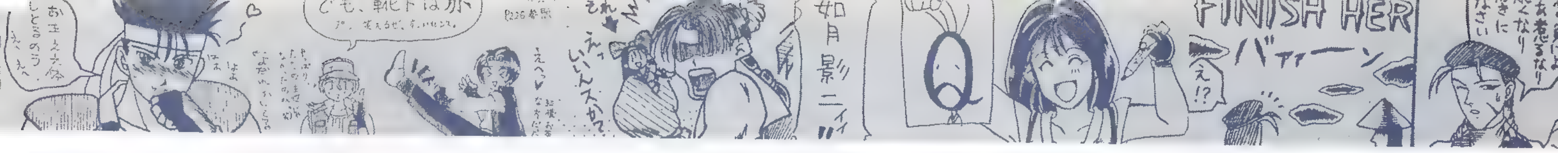


●ということで、94年のゲーメスト大賞は「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」に決定しました。授賞式ではこちらの不手際などもあって、当日会場に入れなかった読者もおり、大変申し訳なく思っています。次回（来年）はもっと広い会場で開催したいです。かつての某Aグランプリのように日本武道館でやるとか、ね。



広告掲載ページご案内
ゲーメスト1.30／2.15合併号

表紙：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」SNK イラストby藤原ひさし：表紙写真「鉄拳」©㈱ナムコ

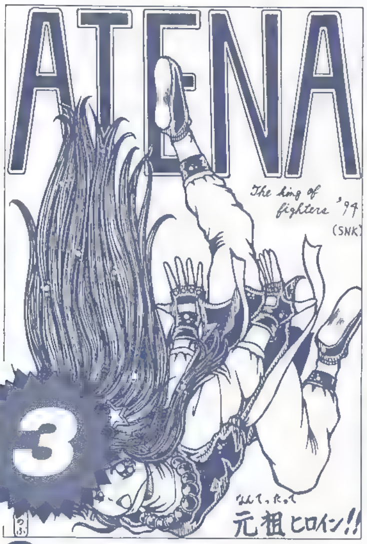


第8回 ゲーメスト大賞 ベストキャラクター'94



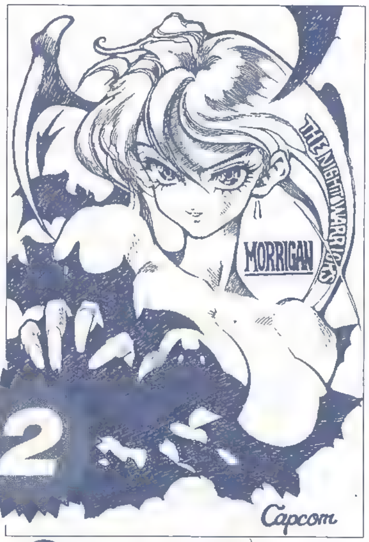
（極上パロディウス／コナミ）

1位 こいつ 138点



（ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／SNK）

3位 麻宮アテナ 110点



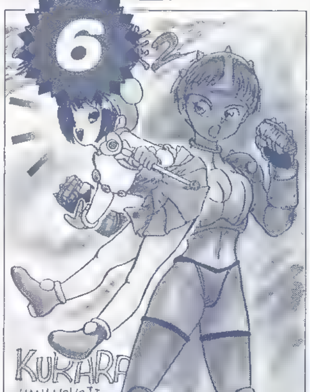
（ヴァンパイア／カプコン）

2位 モリガン 125点



（ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／SNK）

7位 ユリ・サカザキ 60点



（豪血寺一族2／アトラス）

6位 花小路クララ 66点



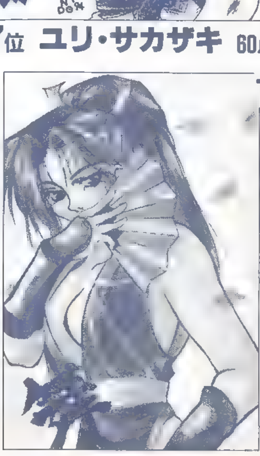
（ヴァンパイア／カプコン）

5位 フェリシア 74点



（ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／SNK）

4位 草薙 京 101点



（K・O・F'94／SNK）

10位 不知火 舞 45点



（ヴァンパイア／カプコン）

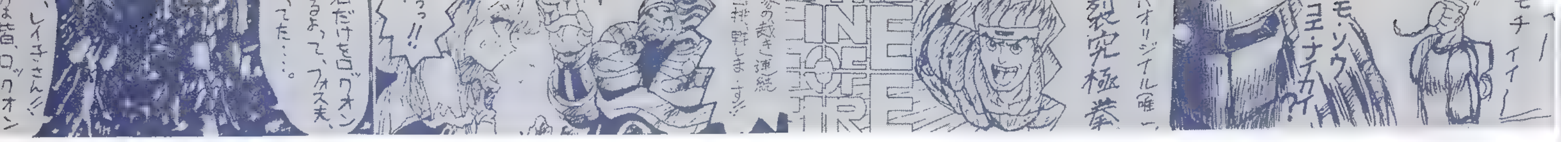
9位 サスカッチ 57点



（K・O・F'94／SNK）

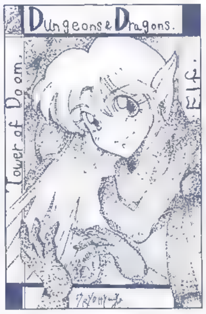
8位 キング 59点

（イラスト：1位からマイケル鼻血君／笑面竜君／富士宮みのぶ君／さえぐさみのるさん／しろがね隆乃さん／玉井潮さん／柴田こずえさん／天然危険物さん／すみすみさん／アドXさん——でした。テンキュー）

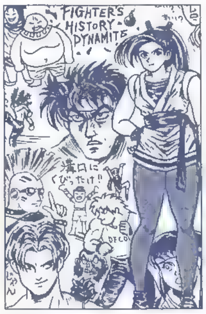


読者どものコメント!!









こいつ（極パロ）
三時間天下／男の素体って感じ。

一休（大江戸ファイト）
イマジネーションの限界を越えている。／笑顔で逝く。／勝ちポーズの後光が僕を救う。／モータルのライデンとのトップ争いが予想される（何の？）／あの動きのアヤしさはもはや犯罪。

小鉄（究極戦隊ダダンダーン）
今年のゲーメストのお騒がせ大賞／クレイジーなコスチューム／早くしろ田渕（超多数）。

3人娘（対戦ぱずるだま）
巨人の星のオーロラ3人娘のほうがまだましか。ちなみにベストキャラとは名ばかりで、ベストダンス賞ベスト3だったのだ。／エスケープキッズを思わせる動き。いいねえ。

天王寺隼（ウィング・ウォー）
大阪弁な所が気に入った。ほかの大阪弁キャラよりさわやか。／レィエッツグォーウ。

藤原ゆうき（バトルクロード）
七年殺しな雷撃が実に良い。／内臓を直接攻撃できる恐しき女。／勝つためには手段を選ばないという、最近の対戦台でよくみかけるような人。

メルトダウン（パーフェクトソルジャーズ）
チェルノブとコンビを組ませたい。

ポリゴン馬（デイトナUSA）
アレは、バーチャGへの伏線に違いない。

ジャックス（モータルコンバットⅡ）
モーコンⅡでの最狂キャラ。全米で最も恐れられている。／たくましいです。あこがれます。

キックル（疾風魔法大作戦）
レイクルを置いて帰った非道い奴（笑）。

ルー&マーキー（豪血寺一族2）
時代は彼らを求めていた。／ゲームの中でも一きわ輝いていました。／メジャーデビューしないで。

アジア支部の朝まで泥酔派のおやじ（ずんずん教の野望）
手土産投げるし。／ブロックカーニバルの面影が…

プレデターコンビ（エイリアンVSプレデター）
実は古武士的性格の異星人。殺戮に対するひたむきさがステキ。

カイザーナックルの医者（カイザーナックル）
さわやかな笑顔に好感が持てる。

T・Tの敵車（リッジレーサー）
てめえのケツはみあきたぜ（涙）。

メカキートン（ソニックウィングス2）
さびしそうな目がしびれる。

ホルディ＝コスタ（フライングパワーディスク）
スペインの熱い情熱。もえもえ。

[illegible]課長（対戦ぱずるだま）
うちの学校の伊藤先生に似ている。

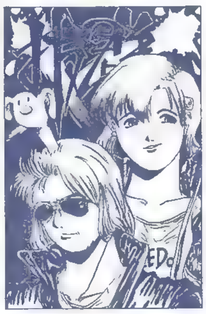
レイフォースのパイロット（レイフォース）
かなしい最後を迎える彼女。タイトーヒロイン鉄の掟か？／彼女はゲーム中一言も話さない。それでも、画面から彼女の想いが伝わってくるようだ。

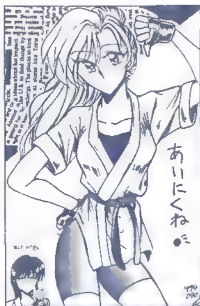
●ベストキャラクター賞

11位	タロー	ヴァンパイア	44
11位	ギース・ハワード	龍虎の拳2	44
13位	アナカリス	ヴァンパイア	39
13位	マリオン	ガンバード	39
15位	ザベル・ザ・ロック	ヴァンパイア	37
16位	シイ・ケンスウ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	35
17位	ハイデルン	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	31
18位	溝口誠	ファイターズヒストリーダイナマイト	30
19位	ラルフ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	29
20位	デミトリ	ヴァンパイア	28
21位	リン・クロサワ	エイリアンVSプレデター	26
22位	アキラ	バーチャファイター	25
23位	一休	大江戸ファイト	24
24位	リュウ	スーパーストリートファイターⅡX	23
25位	ガロン	ヴァンパイア	20
26位	大門五郎	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	19
27位	ビシャモン	ヴァンパイア	18
27位	春麗	スーパーストリートファイターⅡX	18
29位	オルバス	ヴァンパイア	17
29位	小鉄	究極戦隊ダダンダーン	17
31位	お種	豪血寺一族2	16
32位	孤空院干滋	豪血寺一族2	15
33位	サラ	バーチャファイター	14
34位	勝男	痛快GANGAN行進曲	13
35位	あいつ	極上パロディウス	12
36位	ロバート・ガルシア	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	11
36位	アイスマン	BATSUGUN	11
38位	クラーク	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	10
39位	ビクトル	ヴァンパイア	9
40位	X-RAY	レイフォース	8
40位	ケン	スーパーストリートファイターⅡX	8
40位	キャミィ	スーパーストリートファイターⅡX	8
43位	レイフォースのパイロット	レイフォース	7
44位	キム・カッファン	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	6
44位	プレデター・ウォリアー	エイリアンVSプレデター	6
44位	ダッチ・シーファー	エイリアンVSプレデター	6
44位	パイ	バーチャファイター	6
48位	ルガール・バーンシュタ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	5
48位	チャン・コーハン	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	5
50位	バルログ	スーパーストリートファイターⅡX	4
50位	キサラ	痛快GANGAN行進曲	4









（イラスト、上段右から―哲学五郎君／騎崎ぱるたそさん／日向遼さん／ジョッカーアキラ君／下段右から―水野猛之君／梅夢君／桐りょうこさん／まさみつさん―でした（！）

総評だろう!!

いやはや何とも、格ゲーキャラの強いことよ。ランキングのほとんどが同一ジャンルのゲームキャラに占められておますなあ。

その中でも!!サンゼンと今年のベストキャラの頂点に輝いたのは、年齢不詳、性別不詳、職業不詳のミステリヤスな奴、「こいつ」!!うあーマジマジィ!?

アイランド担当者をもってしても予見できなかったこの衝撃の事実。ちなみにシューティングゲームのキャラが1位を獲得したのは業界初の快挙である。こりゃスゲえ。

2位以下もみてみますと…まぁあたりさわりの無い順当な結果になっておるのではないでしょうか。11位のタローはビシャモンステージで吼えているあの犬コロである。背景の分際でこの大健闘は凄い。

パッと見でもわかると思うけど、相変わらずカプコンキャラとSNKキャラは安定した人気を誇ってますね。両メーカーとも、キャラクター性を前面に押し出したゲーム作りには定評アリ。ほかのメーカーさんもこの2大勢力に追従するのみでなく、自社なりのカラーをキャラクターにも盛り込んでいってほしいですね。

あと、とうとうベスト50からナムコのキャラが消えちゃいました。残念!?

'95年は格闘のみならず、幅広いジャンルで個性的なキャラクターが暴れ回ってくれることを祈ろう。

（田渕健康）

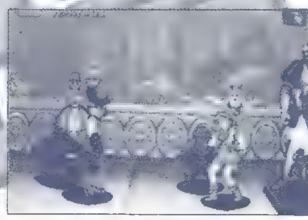
ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	113
2位	豪血寺一族2	アトラス	106
3位	ヴァンパイア	カプコン	85
4位	レイフォース	タイトー	81
5位	龍虎の拳2	SNK	56
6位	極上パロディウス	コナミ	44
7位	ダライアス外伝	タイトー	41
8位	エイリアンVSプレデター	カプコン	35
9位	究極戦隊ダダンダーン	コナミ	31
10位	大江戸ファイト	カネコ	22

ベスト演出賞 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

24人もキャラはいるし、SNKお得意の試合前のおしゃべりもあるし…言うことなしだ！

本年度ベスト演出賞は、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94である。SNKの代表的なキャラが24人も登場するところや、試合開始前の演出が高い評価を得たようだ。
「今までのキャラが総出演というゲーム自体が演出のかたまり」(大阪府　影本周二君)
2位は豪血寺一族2。あの背景と歌へのこだわり、開発者の意気込みが感じられる。
「歌う踊るわでも一大変」(東京都　千枝担君)



このステージがすべてを物語っている。

3位はヴァンパイア。マイキャラをモンスターにしたところ、細かな背景などに票が集まっている。
「あのダークなカンジとストーリー、キャラも個性的」(東京都　本木麻子さん)
4位はレイフォース。ストーリーとエンディングに涙した、との意見が多かった。
「ある1つの悲劇を物語っている」(東京都　鈴木剛史君)
5位は龍虎の拳2。キャラ同士のセリフのやりとりに票が集まった。
「対戦前のキャラ同士の会話、エンディングがいい」(福岡県　鈴木将三君)
6位は極上パロディウス。ゲーム自体がパロディーのかたまり、笑わしてくれました。
「愉快なパロディーで多くの人を魅了したと思います」(福岡県　津上真二君)
7位はダライアス外伝。ボス戦の盛りあがりがよい、という意見が多かった。
「新しいゾーンに進むたび、ドキドキするもんがありました」(熊本県　黒田和子さん)
8位はエイリアンVSプレデター。映画を見ているようなストーリーに票が集まった。
「ゲームが映画に匹敵する文化だと感じた」(神奈川県　辻恭一君)
9位は究極戦隊ダダンダーン。懐かしのヒーローもののノリに票が集まった。
「ヒーローものらしい演出がとても良くできていた」(埼玉県　山崎勇君)
10位は大江戸ファイト。ズバッズビッズビューなところでしょうかね、やっぱり。
「まっぷたつになるのがイカす」(千葉県　山田健介君)



ズバッ・ドビュー…じゃなくて、パンチラです。

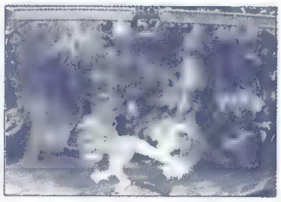
とまあざーっとベスト10を見てきたが、ナムコとセガの名前がないのはちょっとさびしいですね。
(KKY・いなりん)

ゲームにハマるサウンドこそがベスト！

ベストVGM賞 ヴァンパイア

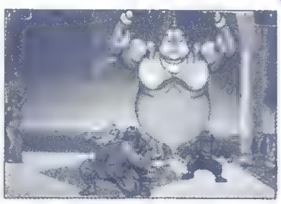
(カプコン)

今年のベストVGM賞は、ヴァンパイアに決まった。ポイント数を見てみると、2位の豪血寺一族2との差はなんと6ポイント。非常に熱い戦いとなった。

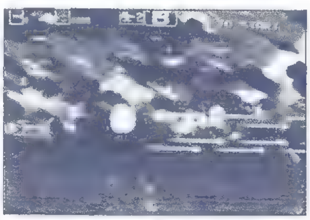


1位、ヴァンパイア。作り方が上手ですよね。合っているし。

「ヴァンパイアの世界に合っている」(岐阜県　矢代君)
「BGMがすべて歌だというのが笑えた」(千葉県　高橋君)
読者の代表的な意見からもわかるように、どちらもそのゲームとのマッチングのよさが、上位に入ってきた理由といっていいだろう。
以下では、3位から7位までがまた非常に熱い戦いとなった。
その乱戦の中から抜き出たザ・キング・オブ・ファイターズ'94は、旬のゲームとしての強さを発揮したようだ。
4位にはなんと、同じメーカーの2タイトルが入った。

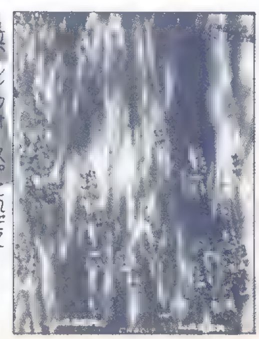


2位、豪血寺一族2。あのこだわりがファンを引きつけた！



4位、ダライアス外伝。曲だけではこのゲームを味わえない！

どちらもZUNTATAサウンドということプラス、やはり質感が支持されたと思われる。
「聴き慣れた曲ばかりでとてもよい」(鹿児島県　下路君)
これも引きつける魅力だ。



4位、レイフォース。これぞZUNTATAサウンド。グッド！

「デイト～ナ～♪」(兵庫県　紫垣君)
面白さも耳に残る秘訣。
「2」があったため8位のリッジレーサー。でも曲数の少ない「1」が支持されたことは非常に興味深いところだ。
9位という順位になってしまったが、この一年、この曲ほど笑えたものはなかった気がする。1曲しかないというのがちょっと残念かな。
9位の龍虎の拳2に関しては、いろいろな意見があったが、中でも一番は「よゆうっちー」だった。声関係の支持の高さも選ぶ理由の1つとなっていたようだ。
(ずるずる)

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ヴァンパイア	カプコン	111
2位	豪血寺一族2	アトラス	105
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	74
4位	ダライアス外伝	タイトー	73
4位	レイフォース	タイトー	73
6位	極上パロディウス	コナミ	71
7位	デイトナUSA	セガ	67
8位	リッジレーサー	ナムコ	49
9位	究極戦隊ダダンダーン	コナミ	47
10位	龍虎の拳2	SNK	40

読者が支持するブランド

好きなメーカー賞

SNK

今年度も、人気対戦ゲームを出したメーカーが高い人気を得た。

突出した人気 SNK、カプコン

今年度も前年度と同じく、SNKが連続して好きなメーカー1位を獲得した。この賞を連続して受賞するというのは過去の例から考えてみても、そうそうできることではない。

今年度SNKが発表した代表的なゲームは、ゲーメスト大賞に輝いた「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」「龍虎の拳」といったところ。だがそれだけでなく、前年度から人気を保っている「餓狼伝説スペシャル」「サムライスピリッツ」などの存在を見逃すことはできないだろう。

SNKの強みは、今までに例のないほどプレイヤーの感覚にぴったり合ったゲームを出してきていることだ。対戦マニアの中心である学生プレイヤーの気持ちをよく考えている。そして、人気の出そうなキャラクター、世界観をしっかりおさえたゲーム作りをしているのが、支持されている一番大きな理由だろう。

また、SNKはメーカーのイメージをプレイヤーに向けてアピールしているのがいろいろな点で感じられる。直営のゲームセンター、ネオジオランドの展開にもそれが伺われる。

2位になったのは、これも前回同様カプコンである。今年度は「スーパーストIIエックス」「ヴァンパイア」と3作の対戦格闘ゲーム、「D&D」「エイリアンVSプレデター」というアクションゲームのヒット作を出してきている。

相変わらずの美しいグラフィックに加え、良質のゲーム性を持つ、レベルの高いゲームをいくつも出してきている。ストIIの時代は終わりつつあるが、質、量共に最も充実したラインナップを維持していると言える。

キャラクターの受け狙い度ではSNKに一歩劣ったかもしれないが、完成度の高いゲームを出しているという評価はプレイヤーも感じているはず。来年度が楽しみである。

躍進したセガ、タイトー

3位はセガが躍進。強力な技術力を持ちながらドライブゲームが主力だったため、メーカー人気はさほどでもなかった。しかし今年度の「バーチャファイター」は、一気にメーカーイメージを浮上させたと言えるだろう。

4位はタイトー。「レイフォース」「ダライアス外伝」のシューティング人気が支持された理由と考えられる。タイトーはハードの技術力を活かしたサイバーな画面作りがうまく、他のメーカーにはなかなか真似のできないものを作っている。

5位のコナミは「極上パロディウス」でプレイヤーの支持を受けたが、他の作品にそれほどインパクトのあるものがなかった。渋いところでは「対戦ぱずるだま」や「スラムダンク」という、なかなかのゲームを出している。しかし、もう1作くらい人気ゲームが欲しかった感がある。

6位はナムコ。リッジレーサーというドライブゲームの名作は出したものの、他のゲームにパッとしたものがなかったのが寂しい。普通のシティタイプの筐体に入るゲームで、人気の出るゲームを少なくとも年に2~3本は出してほしいところだ。ナムコにとってそれほど難しいことではないはず。

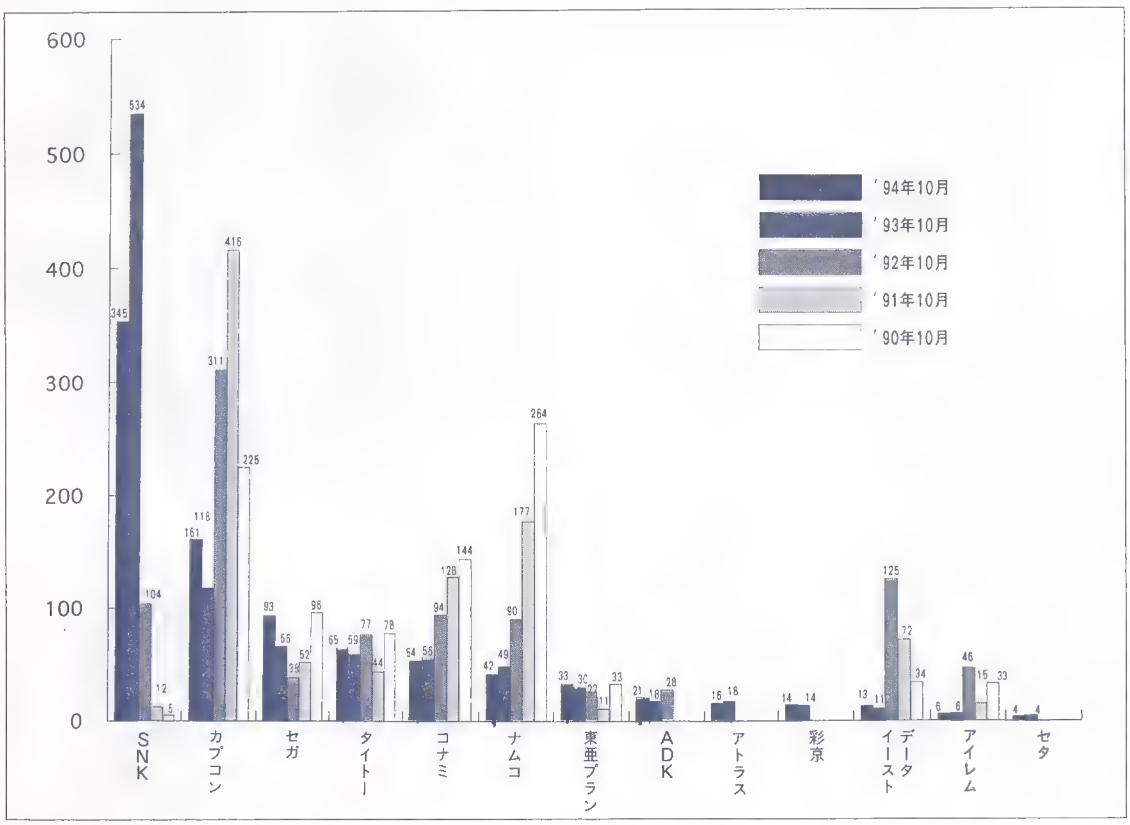
突然の倒産により話題を呼んだ東亜プランは7位。史上最高に近い得票を得た。「バツグン」というなかなかのゲームを残してきえてしまったのは実に残念。スタッフの新天地での活躍を期待しよう。

8位はADK。「ワールドヒーローズ2JET」「ガンガン行進曲」などの作品を発表したが、今一つの感がある。今後は新しいタイプのゲームが求められるところだ。

9位のアトラスは、新しく対戦ゲームに食い込んできた注目すべきメーカー。このノリで突っ走れば、確実な固定ファンが期待できそう。

彩京は昨年同様10位で、ほとんど順位は変わっていない。シューティングのメーカーとして人気が固定しつつあるので、グラフィックをさらにパワーUPしての躍進を期待したい。

大手メーカーの技術力と差が出てきたとはいえ、アーケードゲーム業界で生き残っていくなら、今がラストチャンスかもしれない。1作ヒットゲームを飛ばして躍進する、活きのいいメーカーが出てくるのを期待したい。



ハードの進化はゲームの進化だ!

特別賞 セガ、ナムコ

今年の特別賞には、ゲーム業界で次から次へとCGゲームを出している2つのメーカー、セガ、ナムコに決定した。

この2つのメーカーは、早くからポリゴンを使った3DCGのゲームを世に送りだし、ただ見るだけでしかなかったCGの世界を、ゲームを通して体験できる新しい試みを積み重ねてきた。

その積み重ねてきた技術は、2つのメーカーによる競争意識から、よりいいものを、よりリアルなものを追求することでよりハイレベルなものへ発展し、CGイコール、ゴツゴツ感というイメージから、本物と見間違うほどのレベルにまで進化してきた。

もちろんそのハードを使ったゲームは、そのハードに負けない内容のものを登場させ、そのレベルの高さもプレイするもの、見るものから高い評価を受けている。

その裏には、高価なものであるため、絶対にヒットさせなければならないというプレッシャーもあったに違いない。

そういった流れの中で、今年初め、セガが3DCGで初めて対戦格闘ゲームを発表。今まで乗り物系しか存在しなかった3DCGに新しい風を吹き込んだ。

新しいジャンルの開拓だけではなく、それまででは考えられないペースでの3DCGゲームの登場があった。

ナムコにおいては、初めてポリゴンゲームを誕生させたメーカーとして常に一歩進んだ技術を導入し、独自の3DCGゲームの世界を作り上げてきていた。

そして今年、ポリゴンの面に絵を張るという技術により、新しい3DCGゲームを登場させた。

ゴツゴツ感のない新しい感覚は、よりリアル感を生み、3DCGがより身近なものとなった。

以上のことから、新たなジャンルの世界を定着させること、そしてその可能性を体験させてくれたセガ、ナムコの2メーカーに特別賞が決定することになった。



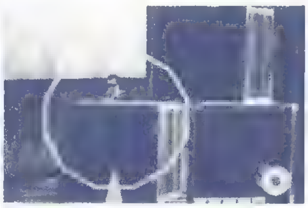
今年一番の目玉といえばやはりこのバーチャファイターだろう。



本当に運転している気分にさせたリッジレーサー。すごすぎる。



ソルギアのようなタイプも登場。さすがナムコ。作り方がうまい。



ジャンルは広がりガンシューティングにも。バーチャコップ。

いずれ劣らぬ名作ぞろい

編集部特別賞

ゲーメストライターが推す 今年度の白眉はこれだ!

編集部特別賞は、編集部のライター陣が協議して、優秀なゲームに与えられる賞である。今年度は、例年と同じく、ゲーメスト大賞の各賞を受賞した機種を除いて選考した。そのゲームの持つ、ビジュアル、サウンド、世界観、ゲーム性、インパクトなど、あらゆる角度から検討して、今年度は6機種が選ばれることになった。

スーパーストリートファイターIIエックス(カプコン)

ストIIシリーズの最新作で、今年度もっとも多く出回り、インカムを稼いだゲームである。

シリーズもすでに5作目にあたり、マンネリ化するのが当然という状況である。それにもかかわらず、スーパーコンボをはじめ、さまざまな新しいシステムが追加されていて、古さを感じさせないゲームに仕上がっている。

これらのシステムは、ストIIシリーズを知り尽くした開発スタッフによって、実に見事に練りこまれているのを感じさせる。この完成度の高さが、未だにゲームセンターで長く支持されているゆえんだろう。プレイヤーと一体になって、進歩、発展し続けてきたストIIシリーズの、究極の形のゲームであると言える。



今年度、最も長期安定人気のゲームだった。

バーチャファイター(セガ)

ポリゴンを使った、セガ独自の対戦格闘ゲーム。改めて紹介するまでもなく、ゲームセンターに一大旋風を巻き起こしたゲームである。

人間の格闘をポリゴンで表現するのは、高度な技術力とち密な計算が必要である。これを可能にしたのがセガの技術力であり、こだわりだろう。この点はほかのメーカーには、真似のできないところである。

また、ストIIシリーズと違う、考えられる限りのアイデアをつめこんだゲームシステムも斬新だった。ストII世代にはとっつきにくい部分もあ


ポリゴンの斬新さが、強く印象に残った。

ったが、それが逆に魅力でもあり、奥の深さを生んでいる。

対戦格闘ゲームでありながら、ストⅡシリーズと違う。すべての面で新しい角度から作り上げている斬新さは、高く評価されるべきものだろう。

レイフォース（タイトー）

非常に熱烈なファンの多いタイトーの縦スクロールシューティングである。

ゲーム性は、カーソルをロックさせ、一度に多くの敵を倒すまとめ殺しが大きな核となる。場所によって、あえて全部ロックさせせないで次にロックさせるなど、点稼ぎの奥の深さが特徴である。

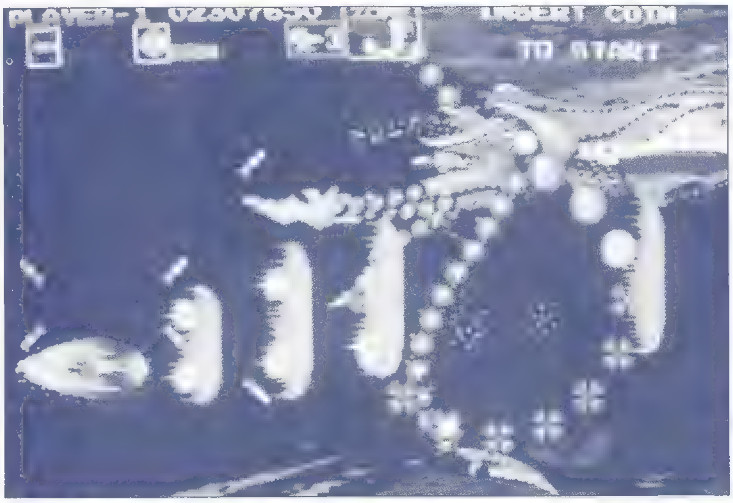
また、ステージ進行が一つのストーリーを物語っているのも魅力である。拡大、縮小のシステムをうまく利用して奥行きを表現して、それぞれの世界を立体的に表現している。インカム重視で対戦格闘ゲームが増え続けている今、ストーリーが語れるゲームは実に貴重だと思う。


奥深いゲーム性と世界観を兼ね備えた名作。

ダライアス外伝（タイトー）

タイトーの贈るダライアスシリーズの第3作である。

まず目立つのが、特殊効果を駆使したグラフィックである。ダライアスの時代に比べるとはるかに進歩した技術で、ダライアスの世界観を見事に表現している。水面や次元気流など、見どころは多い。



タイトーならではの技術力で魅せるダライアス外伝。

また、ダライアスシリーズの特徴である、ボスキャラの攻撃パターンがかなり凝った作りになっている。ラストボスは、いくつもの多段攻撃をしかけてきて、豊富なアイデアを感じさせる。

すべてにおいて、非常に完成度の高いゲームである。最近は、このようなタイプの横スクロールシューティングがほとんどなかっただけに、この作品は高く評価したい。

リッジレーサー（ナムコ）

ドライブゲームを追求し続けてきた、ナムコの話題作である。

注目されたのは、ポリゴンに絵を貼りつけた、テクスチャーマッピングをいち早く取り入れたことである。やはり、ただのポリゴンの画面と違い、あまりにリアルなグラフィックはプレイヤーに大きなインパクトを与えた。

さらに、ウイニングラン以来続いてきた、リアル指向のゲーム感覚が、リッジレーサーの世界を深いものにしている。ゲーメスト大賞の各部門では、リッジレーサーとリッジレーサー2を分けて集計したためあまり目立たなかった。しかし、発売直後の盛り上がりは相当なものであった。ドライブゲームという1つのジャンルをここまで進化させたナムコには敬意を表したい。


リアル路線の最高峰だ。

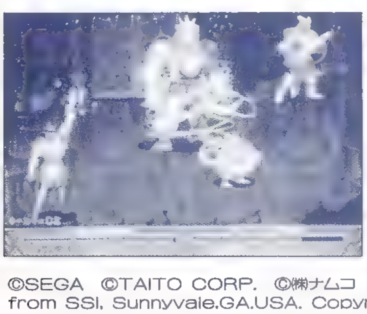
ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）

このゲームの一番の特徴は、RPGの世界をゲームにうまく反映させたそのゲーム性にある。1つ1つのルールが実にマニアックで、使いこなすのは難しいが、使いこなせば確実にうまくなっていくようにできている。

剣を使ったガードや基本操作、魔法のシステムなど、覚えなければいけないことは多い。だが、それらを理解していくにつれ、確実に進歩しているのが実感できる、ハマリ度が高いゲームである。

カプコンならではの、美しいグラフィックで、D&D®の世界を見事に表現しているのも評価したい。特に、エルフの魔法の表現は、今までになかった派手で美しいもので、今の技術だからこそ可能なものである。

（石井ぜんじ）


魔法の見せ方がまたイイ。

最多☆獲得の掲載店が決定!

ハイスコア最多☆獲得賞

ハイスコアラーたちの執念が凝縮されている☆獲得争い。'94の闘いを振り返ってみよう!!

早いもので今年で「ハイスコア最多☆獲得賞」も3回目となり、年度ごとに行なわれる☆争奪戦もすっかりゲーメスト大賞になじんできた感がある。

また、☆について馴染みの薄い読者もいると思うので、この場を借りて軽く説明してみよう。☆というのは、本誌「めざせ!ハイスコア」のコーナーで見事全国1位の記録をつかんだプレイヤーに与えられる栄誉で、その記録(4店以上の申請があった部門のみ)を出した集計店に加算されていく。そして、この☆を単純にいくつ獲得したかを競うのが「☆獲得争い」である。

今年度入賞の3店

それでは、見事入賞を果たした上位3店の動きを振り返ってみよう。

まず、今年1年の☆獲得争いを制した、石川県の**扇ヶ丘レジャーセンター**から。初めは完全に出遅れた形となり、ベスト10入りも4回目の集計となる5・30/6・15合併号である。中盤、驚異的な獲得数はなかったもののジワリジワリと差を詰めていき、ここぞという終盤で大爆発。ついに12・30号でトップに立ち、そのまま最多☆獲得賞に輝いた。主な☆獲得機種はレイフォース、ワーヒーJET、エイリアンVSプレデター、ヴァンパイアなど。

ハイスコアラーはISD氏、EXPO氏、RIK氏、KOS氏、B・J氏、カモネ氏、じょーじ氏ほか。



最多☆獲得賞に輝いた、扇ヶ丘レジャーセンター。

第2位は京都の**GAME'S WILL**。

昨年に引き続いての2位入賞である。とにかく同店は、プレイヤー層が厚くさまざまなジャンルをこなせるのが強み。ニューゲームの攻略が早く、正統派の掲載店と言える。それゆえ毎年安定した力を発揮できるのだろう。主な☆獲得機種はバツグン、ファイターズヒストリーダイナマイト、スーパーストII、デイトナUSAが印象的だがほかにも多数ある。

ハイスコアラーもUYK氏、ツガ夫氏、WZH氏、京城氏、AFO氏、GYO氏ほか多数おり、最高の布陣が揃っている。

第3位は大阪の**プレイシティNASA杉本町**。

同店は1度もトップを走ることはなかったものの、大きく崩れることもなく4位より下に落ちたこともなかった。とくに、ニューゲームへの対応が早く、高い戦略性がうかがえる。主な☆獲得機種は龍虎の拳2、ストIIエックス、極上パロディウス、ガンバードなど。

ハイスコアラーはDEN氏、ぜのん氏、H・Y氏、ZZZ氏、ミキヲ氏ほか。



3位入賞を果たした代表者の方々。ぜひ来年度もがんばってほしい。

入賞には至らなかったが強豪店が目白押し

4位は群馬の**ハイテクセガ高崎**。

残念ながら、入賞を目の前にして掲載を辞めてしまった同店だが、集計期間中の半分はトップに君臨していた。常連の結束力が高く、ある程度の機種に標準を絞りつつ固め撃ちを狙う戦略がうまかった。

主なプレイヤーは新命明氏、Ⓓ氏、Tay氏、TWG氏ほか。またいつの日か復活してほしい。

第5位は東京の**ノーベル&ヒノーズ下井草**。

序盤から☆を伸ばせず、なかなか順位が上がらなかったが、終盤ダライアス外伝で底力をみせつけた。生粋のシューターが揃っており、実力は群を抜いている。

主なプレイヤーはひむ氏、HIR氏、YUJ氏、乱丸氏、まい。ん氏、FREEZIN氏ほか。

第6位は埼玉の**プレイランドスカイシアター**。

今年度も龍虎の拳2、ワーヒーJETなどの対戦格闘を中心に活躍をみせてくれた。来年度もこのジャンルは、同店から目が離せないだろう。

主なプレイヤーはJUN氏、STER氏、柊BUG氏、魔王W子氏、USA㋙氏ほか。

同じく第6位は大阪の**タイトーイン002スタジアム**。

言わずと知れた、昨年のチャンピオン掲載店である。序盤は軌道に乗りトップを走るものの5・30/6・15号までで、他店に首位の座を明け渡してしまった。しかし、高い実力はすでに実証済。来年度は再び首位争いに加わってほしい。

主なプレイヤーはUGF氏、HURRICANE氏、R・T氏、DGD氏、TAK氏、OGA氏ほか。

第8位は東京の**ゲームコーナーフジ**。

同店は6・30号からの途中参加であったが、その実力をいかんなく発揮しベスト10入りを果たした。対戦格闘を中心とした現代的掲載店のスタイルと言える。来年度は上位争いに大きく関わって来るだろう。

主なプレイヤーはURA氏、完治氏、㊙氏、少年氏、ⓧ氏、SSMR氏ほか。

第9位は岐阜の**アイリン夢空間**。

同店は今年度、一気に強豪店の仲間入りを果たし、ベスト10入りとなった。シューティングをこなすプレイヤーが多く揃っている店も見逃せないところだろう。

主なプレイヤーは近江からの使者氏、MKC氏、みっちぃ氏、PET氏、WXW氏ほか。

第10位は東京の**荏原ゲームコーナー**。

今年度は入賞できなかった同店だが、累計獲得数では、373個を誇る名門中の名門である。来年度は入賞を目指し巻き返しを期待したい。

主なプレイヤーはWAP氏、MKZ氏、SPT氏、POW氏、IGA氏ほか。

さて、来年度の集計方法は月1度の集計に戻し、計12回で争われることになっている。2・30号から開始されるわけだが、また1からのスタートとなるのは言うまでもない。どの集計店にもチャンスがあるはず。3位入賞を目指し、「めざせ!ハイスコア」のコーナーを盛り上げてほしい。

(がっちん)

「君こそゲーメスト!」集計店別☆獲得数

順位	店名	本年度	累計数
1	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	78	121
2	GEME's WiLL(京都)	71	191
3	プレイシティNASA杉本町	62	239
4	ハイテクセガ高崎店(群馬)	52	297
5	ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)	37	342
6	プレイランドスカイシアター(埼玉)	36	197
6	タイトーイン002スタジアム(大阪)	36	253
8	ゲームコーナーフジ(東京)	34	69
9	アイリン夢空間(岐阜)	33	65
10	荏原ゲームコーナー(東京)	32	373
11	タウンスポットプレイランド(大阪)	31	122
12	ゲームセンターコパII(神奈川)	30	157
13	ゲームプラザ(熊本)	24	199
14	キャッスル&YOU²(東京)	19	372
14	モンキーハウス本館(福岡)	19	193
16	ゲームスポットアテナ2店合同(東京)	18	38
17	ハイテクセガ神戸&BEGIN(兵庫)	14	35
17	チャレンジバンバン(愛媛)	14	82
17	池袋プレイランドラスベガス(東京)	14	89
18	サブカルチュア(福岡)	13	107
19	プレシティキャロット巣鴨(東京)	12	130
20	ガリバー熊谷(埼玉)	11	32
21	ハイテクセガ大船(神奈川)	10	20
21	チャレンジャー関大前(大阪)	10	69
21	ホワイトハウス箱崎(福岡)	10	44
24	JOYCOM'S(福島)	9	43

本年度集計期間:94年3月号(93年12月集計)~95年1・30号(94年11月集計)の18回

1994 年間ヒットゲーム BEST 20

対戦人気定着・大手メーカー強し!

ストⅡシリーズ3年連続年間1位獲得

今年度は、ヒットゲームを集計してみれば第1位はスーパーストリートファイターⅡエックスであった。振り返れば、ストⅡ、ストⅡダッシュターボに引き続き、ストⅡシリーズが3年連続征覇することになった。

ストⅡエックスは、スーパーストⅡの発売後半年足らずで発売された。しかし、思いきった工夫が投入されていて、さまざまな新しい変化が、寿命を保ったと思われる。夏に豪鬼のコマンドが公開され、さらに再び人気が高まったのが大きかった。

2位は、言わずと知れたバーチャファイターだ。プレイ時間がとても短く、まさに稼ぐために生まれたマシーン。都会中心に大ヒットしたが、ストⅡエックスより出回りが少し少なかったのが響いたようだ。

新しいシステムを持つ格闘ゲームなので、初めはとまどいもあったが、それが逆に長い寿命へとつながっている。やはり斬新なシステムは大切だと教えてくれるゲームだ。

3位の餓狼伝説スペシャルは、年度が2年に渡ってしまったが3位に入ってきた。これも、ゲームの歴史に残るヒット作。ストⅡをやり尽くした頃に出たタイミングもよかった。ストⅡ一色の流れを変えたゲームである。

ヴァンパイアは、カプコンのストⅡ以来初のオリジナル対戦格闘ゲーム。グラフィックは、今までにないほど美しい一枚の絵になっている。ストⅡに一見してみえるが、実は全然違うゲーム内容にとまどった人が多かったのでは? 後半、少し人気が低下気味。

大健闘の極上パロディウス

5位の極上パロディウスはキャラ人気と正統派のシューティングがよくバランスがとれていた。横スクロールシューティングのヒットは、久しぶり。やはりコナミの力はただものではなかった。

ゲーメスト大賞受賞作の、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94は6位。今が旬のゲームで集計期間が短いため、6位にとどまった。人気は根強いので、来年のヒットゲームにも顔を出しそう。

もう一つのストⅡシリーズ、スーパーストリートファイターⅡは7位。前評判にくらべ発売されてみると今一歩。ストⅡシリーズにこだわりすぎて、冒険のないゲーム性が魅力薄になったのか?

8位はリッジレーサー、9位にはデイトナUSAとドライブものが続く。リッジレーサー2も14位に入ってきている。初のテクスチャーマッピングを取り入れたリッジレーサーもびっくりしたが、すぐデイトナUSAも発売された。

10位はぷよぷよ。昨年に続きランクイン。しかし、今後落下型パズルものは、かなりネタ切れでヒットが辛そう。そんな中、16位の対戦ぱずるだまはよくできていた。

13位のアクション、エイリアンVSプレデターと、19位のダンジョンズ&ドラゴンズも、心に残るゲーム。スポーツものとしては、18位のスラムダンクがすごーくよくできていた。一方、竜虎の拳2、ファイターズヒストリーダイナマイト、ワールドヒーローズJETは順位の割には印象が薄い。

どうも、ヒットゲームを出してくるのは、カプコン、SNK、コナミの大阪組とセガ、ナムコの大型筐体組に絞られがち。ここのところ、タイトーもがんばっているので来年度は期待したい。

一方、中・小のメーカーのシューティング、落下もののパズルは今年度はあまりヒットしていない。20位に雷電Ⅱが入ったのみだ。セイブ開発を始め、豪血寺一族のアトラスなど、来年度が勝負の年になりそうだ。



シリーズ5作目のストⅡエックスも大人気だった。



ストⅡシリーズと一線を画した格闘ゲームだった。

年間ヒットゲーム(1994年2月号~1995年1/15号)

1	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	10447
2	バーチャファイター	セガ	6226
3	餓狼伝説スペシャル	SNK	5132.5
4	ヴァンパイア	カプコン	4516.5
5	極上パロディウス	コナミ	4083
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	3852
7	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	3477
8	リッジレーサー	ナムコ	2582
9	デイトナUSA	セガ	2515.5
10	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	2475
11	竜虎の拳2	SNK	2434.5
12	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	2157
13	エイリアンVSプレデター	カプコン	2037
14	リッジレーサー2	ナムコ	1821
15	ワールドヒーローズ2JET	ADK	1749.5
16	対戦ぱずるだま	コナミ	1665.5
17	サムライスピリッツ	SNK	1652.5
18	スラムダンク	コナミ	1531.5
19	ダンジョンズ&ドラゴンズ	カプコン	1043
20	雷電Ⅱ	セイブ開発	1042.5

インカム部門ベスト10(1994年2月号~1995年1/15号)

1	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	10945
2	バーチャファイター	セガ	6519
3	餓狼伝説スペシャル	SNK	5088
4	ヴァンパイア	カプコン	4539
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	3824
6	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	3613
7	極上パロディウス	コナミ	3538
8	リッジレーサー	ナムコ	2996
9	デイトナUSA	セガ	2660
10	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	2564

プレイヤー人気部門ベスト10

1	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	9949
2	バーチャファイター	セガ	5933
3	餓狼伝説スペシャル	SNK	5177
4	極上パロディウス	コナミ	4628
5	ヴァンパイア	カプコン	4494
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	3880
7	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	3341
8	竜虎の拳2	SNK	2546
9	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	2386
10	デイトナUSA	セガ	2371

第8回読者が選ぶゲーメスト大賞

座談会

今回は辛口！

司会：むねたつ、石井ぜんじ
参加者：C-LAN、N,O、ずるずる、MoMo、雪風、ぴぐ、田渕健康、アディオスToshi、立衆多、GED、珈琲FREAK！、ACE、
構成：MoMo

今回の大賞は、編集部員にとっては意外な結果。なぜなのか?ちょっと辛口だが、勇気を出して語ってもらおう！

大賞の集計も終わり、結果も出た某日。ライター、編集者が集まり、恒例の座談会が始まろうとしている。いつものとおり、長い雑談から始まる…。

意外な結果!?ゲーメスト大賞はKOF！



むねたつ…第8回ゲーメスト大賞座談会を始めたいと思います。今回は主に大賞に関していろいろ述べてもらいたいと思います。

ぜんじ…大賞はザ・キング・オブ・ファイターズ'94（以下KOF）ですが、このゲームだけをとりだして語ることは難しいと思うので、上位4機種くらいをまとめて見ていきたいと思います。

むねたつ…では、C-LANさんからお願いします。

C-LAN…まず、1位（大賞）のKOFですが、荒削りな部分がありながらも、ゴリ押しの楽しさがウケたと思うんですよ。プレイヤー層を見てみると、やっぱ中高生が中心ですね。

むねたつ…集計では、テリーかっこいい！とかそういった率直な感想を書かれていた読者も多かったようですね。

ぴぐ…予想通りじゃないでしょうか。バーチャファイター（以下VF）はともかく、あとは順に発売日が古くなっている。全部発売日が入れ替わっていたら、順位も変わっていたと思います。

むねたつ…田渕君はどうですか？

田渕…発売時期といい、受けそうなブランドだし、家庭用も売れたし、人気キャラいっぱいだしと、スッポリおさまっていますね。SNKは、それ以上は望めなくとも、安定したものを出してくれますからね。

むねたつ…2位、3位と比べてどうなんでしょうか。

GED…VFとかヴァンパイアって、見ているだけでは何をやっているか分からない感があるんですよ。それに比べてKOFは、今までの格闘ゲームと変わってない、という取っつきやすさがあるんじゃないでしょうか。「避け」も初心者向きといえる点が受けたのかな。

ぜんじ…KOFは「どこどこのゲーセンに強い奴がいるよ」なんてのがあまり聞こえてきませんでした。伝説ができる感がないというか…。VFやヴァンパイアは噂がありましたよね。

むねたつ…ずる君、何かありますか？

ずるずる…人気キャラによるチームバトルというのもよかったんでしょうが、ゲームシステム的に何か新しいものが感じられないですよね。

ぜんじ…ゲームをやっているうちに、何か新しいことがでてきて「おぉう！」ってことがないですからね。

雪風…そういう点で、新しいことをしているVFやヴァンパイアに票が分かれたんじゃないでしょうか。

N.O…個人的な意見なんですけど、KOFの攻撃避けって嫌いなんですよ。なぜかって、ゲームの流れが止まっちゃうんですよ。ボタンを押すだけで逃げられちゃうのが…。

餓狼の避け攻撃みたいだったらよかったと思います。



MOMO…KOFってすごく一般大衆的なんですよ。昔からの人気キャラが集まっているだけで人気が出ると思っていました。それに比べて、カプコンは一流ブランドなんですよ。常に新しいものを先を見て作っているみたいで。

でも、一般大衆には大衆向きのゲームが支持されて、ブランド物は、一部の人だけなんだな、と思いました。

あと、3位のVFですが、スーパーストIIXを抜くとは思いませんでした。

ぜんじ…それは、なんで？

MOMO…やはりキャラクター性の問題ですかね。それと、レベルが高すぎ。あと、操作とかが今までの格闘ゲームと全然違うし…。

ぜんじ…今までストIIをやってきて、あえて操作の難しいVFをやることはない、そう思っていたんですか？

MOMO…そんな感じです。でも、結果を見ると、そんなことなかったんですね。

ずるずる…ただ、今まで格闘で名を馳せていなかったセガが、VFでボンと入ってきたのは注目に値しますよ。あとはナムコが…。

ぜんじ…セガがやるんだったら、ウチ（ナムコ）も、という感じですかね。

ずるずる…そうですね、これからが楽しみですね。ハードの技術力が高いメーカーがそれを生かして格闘ゲームを作り始め、カプコンやSNKはどう展開していくのか。うま

く方向転換していくのか、アイデアで勝負するのか、今後の展開が見ものですね。
ぜんじ…セガって、ほかのメーカーの真似をすると失敗するんですよ。ゲイングランドやSDIのように、類似しないゲームが売れてて、格闘ゲームでもバーニングライバルではなく、新しい要素をもったVFが成功したと思うんですよ。新しいゲームを作る力は素晴らしいものですね。
むねたつ…実際にプレイした割合はKOFだったりスーパーストIIXが多いと思うんですが、新しいシステムを投入していこうというヴァンパイアやVFを評価する、という感覚はあるんじゃないでしょうか。
C・LAN…ゲーメスト大賞ならではの客観的評価みたいな?
むねたつ…そうですね。自分が遊んだ感覚をそのまま投票しているか、ゲームの格みたいなものを意識するかという感じですかね。
アディオス…ただ、時代はVFみたいなノリは好きじゃないですね。確かにいろんなところで取りあげられ、ゲーム業界だけではないところでの評価も高いんですが…。

優秀な作品が目白押し!

ぜんじ…やっぱり、大賞に格闘を入れた人が、極パロに入れたって感じですか。大賞では上にいたレイフォースが、ここでは2位ですね。
立衆多…それもありますね。あと、やはりキャラクター性が強いんじゃないですか。シューティングやってない人が、ここに入れちゃった、て感じですか。ダライアス外伝は、時期が悪すぎですね。
むねたつ…ほかになにか…。
N.O…バーチャコップが…。
雪風…ウイングウォーが…。
ぜんじ…やはり、シューティングは技術力のあるメーカーが上位に入りましたね。キャラだけではなく、シューティングとしても、よく見ていると思いますよ。
むねたつ…それでは、ベスト対格闘は大賞とほぼ同じなので、次のアクション賞にいきましょう。
ぜんじ…1位のプレデター担当の、ももやんは?
MOMO…プレデターって、D&Dに比べて遊びやすいんですよ。すごい壮快感があるゲームですしね。あと、キャラクターも個性的だし。
GED…このゲームって、キャラによって、違うゲームになっちゃうんですよ。それがおもしろかったな。あと、非常識なジャンプ力とかあるのに、ゲームバランスがちゃんとしていたし。
ぜんじ…この手のゲームを作っているのは、カプコンだけじゃないのかな。
ぴぐ…電神魔界が…。
むねたつ…それでは、デイトナやリッジのほうをずるずるさんに…。
ずるずる…そうですね…リッジが2つに分れちゃってるのが残念ですね。
ぜんじ…いよいよ、セガとナムコ以外、レースゲームを作れなくなってきましたね。
むねたつ…そのほかには…。
アディオス…フライングパワーディスクは、熱いゲームですよ。単純に楽しめる。
ぴぐ…D&Dは地味なんですけど、やり込むと非常に楽しめるゲームなんですよ。でも、最後までやり込めた人が少なかったと思うな。
むねたつ…ほかにも意見はあると思いますが、今回はこの辺で…。



©SEGA

総評 進むメーカーのブランド化

石井ぜんじ

メーカーのブランド化が進む

ストIIの発売以来 年もたつが、今年度も対戦格闘ゲームが主流となり動いていった1年であった。

そして、対戦格闘ゲームがただの一過性のブームではなく、根強くファン層が広がってきているのを感じた一年でもあった。

対戦格闘ゲームでアーケードゲームを始めたプレイヤーは、学校の帰りなどに気軽にゲームセンターに入り、対戦を楽しんでいく。1年ずつ年が経つにつれ、学年が上がり、またその下の層が加わる。対戦格闘は今やブームでなく、定着したものになりつつあるのだ。

だが、対戦格闘ゲームが成り立つには、いくつも条件が必要となる。特に、人気があって多くの人が楽しんでいるのが重要な条件である。相手がいないと成り立たないゲームだし、今ではキャラクター数も増えてきている。相手が増えれば増えるほど多彩な攻撃バリエーションやその対応も生まれてきて、盛り上がっていく。

そういう点を考えると、対戦格闘ゲームがいくら人気があるからといって、そんなにたくさんのソフト数はいらないことになる。そこで、大手メーカーの技術力、ゲームの練りこみ共に優れた作品が突出し、ほかのメーカーの作品は苦戦するという結果が如実に現れてきた。SNK、CAPCOM、SEGAの3社はそれぞれ特長あるゲームでブランド化しつつあり、この牙城を崩すのは難しそうだ。

このことは、対戦格闘以外のほかのジャンルのゲームにも言える。今年度は対戦格闘以外にも横スクロールアクションや、横・縦スクロールシューティングでもそこそこヒットする作品が生まれた。コナミの極上パロディウスや、ダライアス外伝、ダンジョンズ&ドラゴンズやエイリアンVSプレデターなどである。

これらのゲームを見ると、ほかのジャンルを好む人達が決して減ったわけではないことがわかる。ただし、これらのヒット作を生んだのは、すべて大手メーカーだ。ここ1～2年はシューティングを中・小のメーカーが作ってきたが、大手メーカーが作るとやはり技術的に見ばえのするものができる。

対戦格闘ゲーム以外にも、アーケードゲームとしてレベルの高いゲームが出てきたことは喜ばしいことだと思う。しかし、大手メーカーと他社との技術格差が広がっていくことは、見逃がすことのできない大きな流れになっている。

中小メーカーには厳しい時代へ

大手メーカーと他社との技術格差がついてきた1つの原因には、ハード技術の急速な進歩がある。その陰にはゲームメーカーが巨大になってゆき、高い金をかけてハード技術を年々進歩させているという現実がある。

ハード技術の進歩により、表現できる自由度が高くなる。グラフィックを描く技術も、多人数で高度なものが必要とされ、ゲーム作りはより大がかりなものになってきた。

加えて、ポリゴンが商品化できるレベルになり、ハードの開発はさらに大がかりになるものと考えられる。東亜プラン、アイレムのアーケードゲームからの撤退が、さらに大手メーカーとの格差に拍車をかけている。

このような現実を考えると、中・小のソフトメーカーの生き残りは、今までと違って、分業化する方向性しかないのではないかと思う。グラフィックが弱ければ、アニメーションのできるプロダクションに発注するとか、ハードが弱ければ、大手メーカーからハードを借りるという方向に今後は進んでいくのではないだろうか。

このような現実にもかかわらず、ゲーム作りの基本はやはり個人的なセンスである。ハイテクを使いつつも、人間の感性を取り扱う部門なのである。その点を考えると、アーケードゲーム業界にソフトメーカーが少なくなってしまうのは大きなマイナスであると思う。没個性化する危険を常にはらんでいるからである。

大手メーカーは、その技術力をほかのメーカーにもっと借し出していく機会を作っていくのはどうだろうか。それによって、活性化が図れるなら、望ましいことだと思う。

SAMURAI SPIRITS

覇王丸地獄変

1Cページもドーンといくぜ!!

真サムライスピリッツ

攻略はまだまだ続くぞ。そして初のダイヤグラムの発表もあり！

対戦攻略

摸肉の掟を知れ！

王虎

真サムで大きく変化した王虎。前作のような闘い方では勝利はみえないぞ。

担当：C・LAN

王虎は、旧キャラの中では、最も闘い方の変わったキャラといえるだろう。

そのあまりの変貌ぶりに驚愕、号泣し、そして使ってみてその弱さに啞然とする…だが実は、闘い方が大きく変わっているだけであって、決して弱くはないのだ。

狙いはしゃがみ大斬り

新生王虎の持つ技の中で最も攻撃力の高いもの、それはしゃがみ大斬りである（王虎の武器攻撃は本来〝殴り〟だが、A、B、A＋B攻撃は便宜上「斬り」と表現する）。

この技はとにかく当たればでかい。足払い判定なので立ちガードできないし、当たれば相手は転ぶ。そしてその威力たるや…3回も当てれば相手は死亡寸前だ。この技は常に意識しておくようにして、スキあらば最優先で狙っていくべし。

例えば十平衛がしゃがみ中斬りを空振りする。右京のしゃがみ大斬りをガードする。半蔵のうつせみ地斬をガードする…こんなときには即しゃがみ大斬りだ。

また、この技は一瞬相手に背を向けるため、相手の技を紙一重でかわしつつ攻撃、なんてこともできたりする。そうそう狙ってできることではないが、意外にこれがキマるもんだ。


攻撃をかわしつつ当てにいく。最高に気持ちいいぞ。

地上で出していくべき技群

いくら強いとはいっても、しゃがみ大斬りばかり繰り返すわけにはいかない。大攻撃ゆえに出るまでが遅いし、空振りすると大きなスキを作ってしまう。ほかの技も織り混ぜつつ使っていく必要がある。

ではその「ほかの技」にはどんなものがあるだろうか。

●立ち小蹴り

連打はきかないが出戻りが早くリーチもある。牽制に最適。この技をペチッと当て、

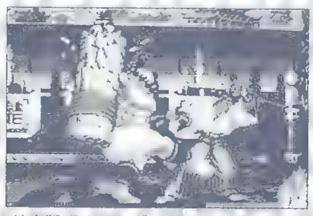
①少し歩いてもう一度

②立ち大蹴り（ケツ）

③小大撲殺→旋風撃

④ジャンプ

など、いろいろと選択できる。地上戦でのつなぎとして重要。


地上戦でのつなぎに重要な立ち小蹴り。

●大足払い

この技は意外に長く、当たれば転ぶ（当たり前）。だが大きな欠点がある。空振り、あるいはガードされたりすると確実に反撃されてしまう。

●立ち大蹴り（ケツ）

連続技（後述）に使うとよい。これも実はガードされると反撃を受けるのだが、間合いが遠いと受けにくい。攻撃判定が残るタイプなので、相手の目の前ギリギリをかすめるように出すと意外と残り香（？）に引っ掛かってくれる。

●中斬り

立ちとしゃがみで異なるのは早さ、立ちのほうが若干早い。その分、しゃがみ中斬りは下段技になっている。

●立ち大斬り

主に遠距離で相手のスキ（ガードor空振り）にぶち込むのに使う。

先をギリギリ当てれば反撃は受けにくいため、大斬りをガードさせて技を誘い、その空振りに再び大斬りを入れる。という使い方ができる。

また、A＋Cの挑発がこれに酷似しているため、挑発↓ダッシュ↓旋風撃or投げ、といった使い方も可能。

なお挑発はレバー中立でなくては出ず、ガードしてもキャンセルは不可。


A＋Cの挑発。これをダッシュでキャンセルする。

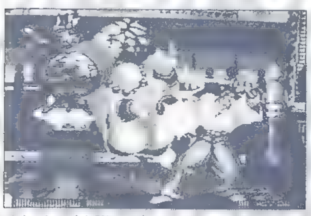
これらの技を組み合わせて攻め、気合一発、しゃがみ大斬りをぶち当ててやろう。

ふうわり跳躍ケツ出っ放し

王虎のジャンプは低く緩やか…あまり誉められたもんじゃあないが、それを補うような技がある。

小蹴り、中or大斬り。後者の2つは、いずれも着地まで出っ放しなのだ。跳び込むときは、この3つのどれかがいい。横に強い小斬りか、下に強いけつか…どちらを使うかは間合いと相談して決めよう。けつはのけぞりの大きい大蹴りがいい。理由はくらい投げ（ガード投げ）されにくいためだ。

もし大蹴りが入ったら、そこで大足払いの出番だ。リーチが長くて出が早いのでほぼ100％。連続でつながるぞ（中だとつながりにくい）。


ジャンプ大蹴りが入ったらC＋Dを連打する。


はい、お手軽2段のできあがり。

対空技と爆転法について

対空技は旋風撃で決まり。このゲーム中屈指の強さを誇る。一つ注意するのは、ひきつけては逆にダメということ。跳んだのを確認したらすぐに出そう。

ほかにはジャンプ中斬りがある。相手との間合いをみてジャンプ方向と中斬りのタイミングを見極めよう。威力は旋風撃より高いので、余裕のあるときはこれがいい。

爆転法は最後の削り殺し専用。小で密着から出すと4～5ドット削れるぞ。しかも下をくぐって前に出ようとすればギリギリ引っ掛かってくれたりする。

振りが大きくてやたら使いにくい印象を受ける王虎も、ある程度使い込むと味わいが出てくるテクニカルキャラなのだ。

対戦攻略

ハイ、まずは新割り100本ね

柳生十兵衛

武士にとって真に大事なのは間合い。柳生十兵衛、生かすも殺すも間合い次第だ。

担当：落書きされた未熟者ぴぐⓈ

いまさら言うまでもないが十兵衛のジャンプ中斬りは対空としての信頼度が非常に高い。そこでもっとも安心して闘える戦法が「水月刀で跳ばせてジャンプ中斬りで迎え撃つ」ということになる。

しかし、安易に水月刀を乱発していたのでは跳び込まれて連続技をくらってサヨウナラなので使いどころを考える必要がある。ここでは、そのへんを中心に考えていこう。

間合い別の攻めの組み立て方

Ⅰ近距離

ここでいう近距離とは密着状態～しゃがみ中斬りが届くかどうかという範囲。



中足払いはガードされてもキャンセルがかかる。密着なら中足→水月刀だ。

この距離で頼りになるのは立ち小斬りとしゃがみ中斬り（以下中突き）だ。立ち小斬りはリーチも長く、スピードもあるので牽制として相手の出鼻をくじくのに役立つ。

中突きはリーチの長さを生かして、中突きキャンセル水月刀につないでいくのがメイン。この中突きキャンセル水月刀をみて跳び込んでくるようなら、たいていはジャンプで中斬りが間に合う。ジャンプ中斬りが間に合わないにしてもガードは可能なはずなのでなにも恐れることはない。

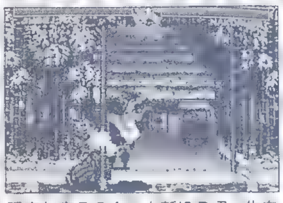
気を付けなければならないのは、中突きは空振りするなということ。中突きは空振り時の硬直が非常に長いので、空振りしてしまったら間違いなく反撃を受けることになる。空振りキャンセル水月刀も使えなくはないが、跳び込まれやすいぞ。

また中突きを当ててキャンセルをかけない、という使い方もある。中突きからは水月刀がくるであろうと考える相手の心理を逆手にとるのだ。水月刀を先読みして跳んできたところを確実に落としてやろう。

Ⅱ端～端に近い間合い

端～端も十兵衛にとってやや分がある間合いだ。これだけ離れていれば跳び込まれても相手の攻撃は届かないのでわりと気軽に水月刀を撃てる。

注意すべきなのは、相手が跳んできたところでこちらのジャンプ中斬りも当たらないということ。無理にジャンプ中斬りにいっても当たらないので、跳ばれたら立ち大斬りを使おう。意外と対空になるぞ。

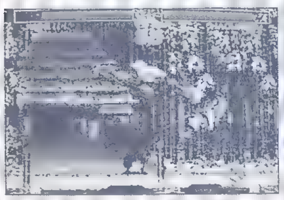


限定対空その１。大斬りの切っ先を当てよう。

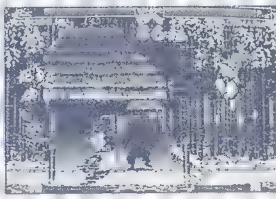


水月刀を撃ちたくなるのは分かるが、ときにはガマンするのも大事だ。

水月刀を垂直ジャンプで避けられてしまうのが嫌なら、弱水月刀をダッシュで追いかけていこう。そうすれば相手が跳んだところへジャンプ中斬りを決めることができる。



跳んで避けたところを昇り斬りだ。



小の水月刀をダッシュで追いかけて、

また水月刀は小と大で進むスピードがかなり違うので使い分けてみるのも効果的だ。

Ⅲ中間間合い

ⅠとⅡの間の間合い。実はこの間合いが十兵衛にとって最高にイヤな距離なのだ。

なぜならば、中突きが届かない、跳び込まれるのが怖いので気軽に水月刀を撃てない、跳び込もうにも昔ほどの強さがない…というわけで、この距離では十兵衛の攻撃がほぼ完全に封じられることになるからだ。

この状況を打破するためには、ダッシュ投げ、ダッシュ斬り、とりあえずバックダッシュを使って思い切り近付くか、思い切り離れるしかない。

小・二ツ角羅刀スカし投げも考えられるが、角羅刀をガードされたときの反撃（カウンター）が怖いので、あまり勧められない。

必殺技の使い道

真侍魂になってやや使いやすくなった感のある必殺技をみてみよう。

喝咄水月刀に関しては、もはや特記すべきことはないだろう。

二ツ角羅刀・改は途中で止まれる、小だと移動距離が短いなど、いろいろと変更点はあるもののガードされると手痛いカウンターをくらってしまう。小角羅刀スカし投げもひとつの戦法ではあるが、敵が間合いを詰めるなどで目測を誤ってガードされたときのことを考えると乱用すべきではない。

八相発破は小だと出ている時間が長く、大だと短い。技の直後に硬直時間があるものの、大小を使い分ければ意外と反撃は受けにくい。連続技や起き上がりに重ねて削ったりするのに使える。

そして新必殺技の柳生心眼刀。カッコよくて、威力が大きいのはいいが、タイミングが取りづらく、受けられる技も限定されている。



反撃しようとしたところに、もう１発ブチッ。

簡単に言えば、〝上段斬りならびにジャンプ斬り〟が心眼刀の対象だ。

心眼刀は全身これ受け判定というわけでもなく、構えている時間も思ったほどは長くない。タイミング的には、剣を出した状態で相手の攻撃を待ち構えるというよりも、相手の攻撃とほぼ同時に出して反撃するといったほうが感じが近い。コマンド受け付けの時間の長さを上手に活かそう。

最後に武器破壊技の絶 水月刀だが、これは心理的に優位に立っていないと決めるのは難しい。端に追い詰められたりしたときに出そうとしても、出かかりをつぶされるのがオチだぞ。



武器なしでは大パンチが強い。中足払いと併せて使えば結構イケる。

ついに見参！ 真サムライスピリッツ 対戦ダイヤグラム

今回初掲載となる真サムのダイヤグラム。最強となったのは右京。これからどう変化するのか？

担当：C・LAN

ついに完成しましたぜダンナ！ 15剣士の優劣は？

それでは第1回、真サムスピのダイヤグラムをお届けしよう。15人の相性はどうなっているか、刮目して見よ！

第1位　橘　右京

1位は橘右京。前作においても上位キャラの1人だったが、今回は堂々のトップ。

では右京がなぜこんなに強いのか？これはもう燕返しに尽きる。バックジャンプ、バックダッシュ燕返しを繰り返しているだけで相手は近寄れず、さらに残像踏み込み斬りでの奇襲にも気を配らねばならない。バックダッシュ燕返しは谷状の軌道で、飛び道具の下を越えてきてしまうため打ち合いも危険だ。

通常技では中斬り（しゃがみも含む）が強力。これを繰り出すときはキャンセル残像斬りを常にセットで入力しておこう。ガードされたら出ないし、当たれば二段。

唯一5がついているのがズィーガーだが、これはファイヤーストゥームでの跳ね返しがあるためだ。ほかにも跳ね返せるキャラはいるが、ズィーガーはタイミングが取りやすく、そして跳ね返しやすいため互角に闘える。武器破壊技もバックジャンプ燕返しに合わせやすい。

三択が強いといわれる右京だが、これは一種のバクチなので多用は控えよう。昇り燕をガードされると悲惨なことになる（気絶の恐れもある）。

第2位　シャルロット

前作から比べると確かに技の判定が弱くなっているが、今回も強い。

地上戦で変わったのはしゃがみ大斬り。ガードされても反撃を受けず、思いっ切り前に身を乗り出すのでリーチも相当なもの。ズームアウト時の小足払いに対しても当てることができる。前作同様中突きをメインにチクチク押し、相手が動きをそうならすかさずしゃがみ大だ。威力も高い。

対空技は、立ち蹴りが小以外使えないが、新たに遠立ち大斬りが加わった。ほとんどのジャンプ攻撃に有効だが、下に強い半ガル、覇王丸、幻十郎、十兵衛などには使わないこと。

武器破壊技は連続技専用に使う。ゲージが溜まったら大蹴りでの跳び込みを意識し、入ったらすかさずコマンド入力だ。跳び込みは小蹴り、中斬りが強力。大斬りは対空になる。



バックダッシュ燕返しはズームアウトしていても下から当たる。飛び道具を撃てない。

第3位　千両　狂死郎

狂死郎はとにかく地上戦が強い。全般的にリーチが長く、そして速い。中でも大斬りが凄まじく、ちょっとしたスキにザックリ入る。威力絶大。

跳尾獅子はガード後に反撃される場合が多いが、小・中・大を使い分け、タイミングをずらせば見極められにくい。大足払いキャンセルで出すのも効果的。

対空は垂直ジャンプの大斬りと回転曲舞で安定。

狂死郎は素手攻撃も強いので、武器を破壊したからといっても安心できない。

第4位　チャムチャム

チャムチャムは足払いが秀でている。長く速い中足払い、そしてスキのないスライディングがメイン武器。

また、立ち大斬りが速く、攻撃力も高い。リーチもあるので相手がスキを見せたら確実に叩き込める。ただしこの技はスキが大きいので、ガードされると格好のカウンターの対象になってしまう。

めくり跳びひっかきは一見極悪な印象を受けるが、ガードされたりスカったりすると大ピンチ。慣れると余裕で見切られカウンターは気絶ーとなってしまう技なので、大斬りとともに使い方に気をつける。

チャムチャムのダイヤグラムは、一発技を持っているか否か？という点が特に重要。カウンターならば大斬り一発で気絶してしまうため、大斬りが長く速い幻十郎、シャルロット、狂死郎あたりが4になっている。この「気絶しやすさ」がチャムチャム最大の弱点だ。



こんなに離れてても当たっている。シャルのしゃがみ大斬りは強力。

第5位　不知火幻庵

幻庵は、前作の性能をほぼそのまま受け継いでいる。しゃがみ小、中斬り、足払い（スライディング）でチクチクペチペチ攻める戦法は従来通り。

1つ変わったのは武器破壊技のM・D・C。非常に強力な対空技になる上、連続技にも使える。ガードされてもスキが小さく、強力な反撃を受けない点も大きい。

第6位　柳生十兵衛

6位は十兵衛。中突き、足技は弱くなったが、それを補って余りある強化がなされている。

それはジャンプ中斬り。リーチが長く、出ている時間も長いため、対空、跳び込み技として絶大な威力を発揮する。

二ツ角羅刀が当たらなければ止まるようになったところも大きい。これを利用して目の前で止まって投げたり、そう思わせておいて止まって再び二ツ角…といろいろと応用



チャムチャムの技の中でも、このスライディングが強い。

がきく。

柳生心眼刀は決まれば最高に気持ちいいが、対空技には使わないほうがよい。

第7位　アースクェイク

通常技の強化により、待ち、ハメではなく、きちんと斬り合って闘え、そして勝てるキャラになった。

通常技のうちでは立ち、しゃがみの大斬りはもちろん、しゃがみ中斬りが強い。

対空技はジャンプ斬りがメインになるため、上から押さえ込むことのできるシャルロット、十兵衛、チャムチャムといったところを苦手とする傾向がある。

跳び込む場合はめくり狙いの大斬り（ハラ）が強く、ほとんどの対空技をつぶすことができる。

分身もときおり混ぜると効果的。ファイアーブレスはラストの削り用。

第8位　牙神幻十郎

覇王丸のお株を奪う一発キャラ。とはいえもちろんそれだけではない。身を引いて繰り出す中斬り、そして三連殺をうまく使うことによって全キャラに平均的な闘いができる。

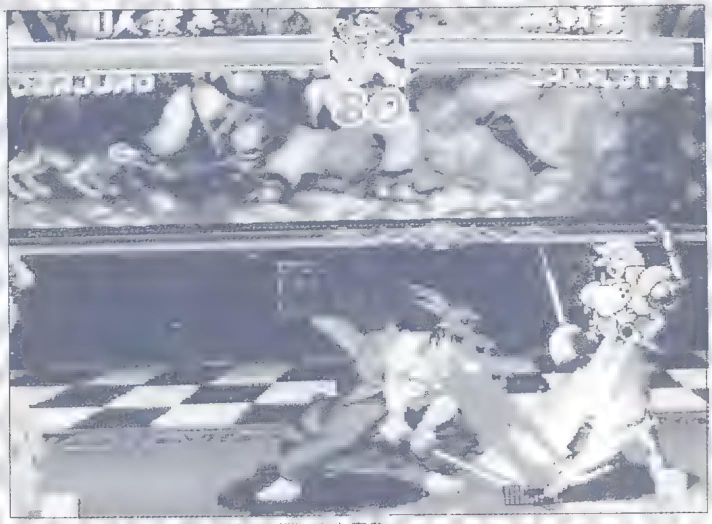
対空技にはジャンプ斬りを使う。横方向に強い中斬りがいい。光翼刃はゲロ弱だ。

やや大味な印象を受ける幻十郎だが実は奥深いキャラだ。

第9位　ナインハルト・ズィーガー

ズィーガーはとにかく削り能力が高い。通常技はイマイチスキが大きくて使いにくいが（遠距離技）、ファイアーストゥームを攻撃的に使い、そして投げ間合いの広さを活用していけば十分カバーできる。

ティーガーコップは強力だが、確実に決まるとき以外は出さないことが大切。



幻十郎はこれ。この大斬りが入れば勝ったも同然。

第10位　ガルフォード

犬技の強化により前作最弱キャラの汚名を返上。基本的にラッシュドッグを使い、そのほかの犬技と多彩に使い分けていくことでペースを握りやすい。C犬、武器破壊犬を使った強力連続技も見逃せない。特に武器破壊犬は、コマンドが完成すれば必ず出るので、乱戦時に使うと決まりやすい。

中斬りにキャンセルがかからなくなったのは大きいが、空振りしないよう注意して使っていけば前作同様強力な武器となる。

第11位　王虎

豪快さこそ失われてしまったものの、その分通常技の充実が図られている。

跳び込みのけつも相変わらず強い。

それはいいのだが、真気功爆転法が削り以外にほとんど使えなくなったのが災いしている。攻撃力も下がり、しゃがみ大斬り以外は減らないものが多い。

対空技である気功旋風撃、

真サムライスピリッツ　対戦ダイヤグラム　Ver.1.0

	右京	シャルロット	狂死郎	チャムチャム	幻庵	十兵衛	アースクェイク	幻十郎	ズィーガー	ガルフォード	王虎	和狆	覇王丸	半蔵	ナコルル	合計
右京		6	6	6	7	6	7	7	5	7	7	7	7	7	6	91(+21)
シャルロット	4		5	6	6	6	6	6	6	7	6	7	7	7	7	86(+16)
狂死郎	4	5		6	5	7	4	6	6	6	6	7	7	6	8	83(+13)
チャムチャム	4	4	4		6	6	5	4	7	6	7	7	6	7	6	79(+9)
幻庵	3	4	5	4		5	5	6	6	6	6	6	7	7	8	78(+8)
十兵衛	4	4	3	4	5		5	6	6	7	5	6	5	7	7	74(+4)
アースクェイク	3	4	6	5	5	5		6	5	5	6	7	6	5	6	74(+4)
幻十郎	3	4	4	6	4	4	4		4	6	5	4	7	6	7	68(−2)
ズィーガー	5	4	4	3	4	4	5	6		4	5	6	4	5	6	65(−5)
ガルフォード	3	3	4	4	4	3	5	4	6		6	4	6	5	5	62(−8)
王虎	3	4	4	3	4	5	4	5	5	4		5	6	5	4	61(−9)
和狆	3	3	3	3	4	4	3	6	4	6	5		5	6	6	61(−9)
覇王丸	3	3	3	4	3	5	4	3	6	4	4	5		4	7	58(−12)
半蔵	3	3	4	3	3	3	5	4	5	5	5	4	6		5	58(−12)
ナコルル	4	3	2	4	2	3	4	3	4	5	6	4	3	5		52(−18)



ズィーガーの削りは凄まじい。反撃もほとんど受けない。



和狆はこのしゃがみ中斬りが使える。足元をすくえー

武器破壊技が強いのが救い。

第12位 花諷院和狆

和狆は下位に位置する唯一の新キャラ。無理に攻めようとするとあっという間にやられてしまう。

和狆の主軸となるのはしゃがみの小、中斬り。ときおり小斬りにキャンセルをかけて炎符を出す（小斬りは空振りでもガードされてもキャンセル可能。

これにダッシュ投げを混ぜつついけばかなり闘える。

対空技は遠距離のしゃがみ大斬りとジャンプ中斬りが強い。

第13位 覇王丸

何と覇王丸は13位。随分落ちてしまった。その理由は、立ち大斬りの攻撃力が下がってしまったところにある。また、ゲーム全般の特徴で、ジャンプが速くなったため、ジャンプ大斬りを対空に使う機会も少ない。つまりは、覇王丸のステイタスシンボルであった大斬りの価値が半減してしまったのだ。

通常技ではしゃがみ中斬りが強い。大足払いは終わりをギリギリ当てればガードされても反撃されないので、これを意識して使っていくといいだろう。

天覇封神斬は削りに最適。



半蔵はいかにして大もずを決めるかが重要。だがそう簡単にはいかない。忍耐のキャラだ。

第14位 服部半蔵

半蔵がガルフォードとここまで差がついてしまったのは、爆炎竜とラッシュドッグの違いである。爆炎竜はコマンド技になった代わりに硬直が大きく、見てから跳ばされてしまうのである。

狙いは1つ。大もず落としだ。ジャンプすかしや爆炎龍追い越しから、いろんなバリエーションでかけにいこう。

とはいえ基本は立ちの小、中斬り。中斬りはガルフォードより長い。ただし昇りor逃げ大蹴りがしゃがんだ相手に当たらない。

第15位 ナコルル

アンヌムツベが使えなくなったのがとにかく痛すぎる。ナコルルは、いかにダッシュ投げを決めるか?というキャラクターになった。機動力でリーチのなさをカバーせよ。

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社

真サムライスピリッツの謎
質問内容大募集!係

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
(ふりがな) ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ( ) ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社

ヴァンパイアの謎
質問内容大募集!係

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
(ふりがな) ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ( ) ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ゲーム・ヴァンパイアに対して質問、疑問のある方、どしどしご応募を！　どんな他愛ない事柄でも結構です。日頃から「不思議だ」と思っていたことを書いて送ってください。「こんな面白いこと知ってるぜ」という“物知り博士”の一言ももちろん受け付けますよ。

締め切り１月14日消印有効

キリトリ線

新たに４人のキャラが加わってますますパワーアップしたサムライワールド。余すところなく理知の光を当てていくので質問をタノモウオ———!!!

締め切り１月14日消印有効

キリトリ線

●何枚もハガキを出されるときは、封筒にまとめて入れてネ。安くなりますよ。待ってま～す。

ここに80円
切手をはっ
てください

郵便はがき

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

四コマ大募集

ヴァンパイア
ゲーパロ 4コマグランプリ係
スーパーストII 4コマ係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（1月30日・2月15日合併号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

ドリフトアウト'94 GRC係 行

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

※分かっていると思うけど、四コマは縦書きなので、横書きにして送って来ないようにしてね。

⬅ タイトルは、鉛筆で書いといて下さいね。

ペンネーム（　　）

今回は3種類です。いくつでも送ってください。両方ともジャンジャン送ってね。
その場合このワクを146%拡大したもので描いてくれるとキレイに印刷できるのだ。

ドリフトアウト'94　スコア申請用紙

ポイント数	PTS.	月　日	達成
面数（クリア時はトータルタイム）		車　名	
難易度 タイム設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
速く走るポイント・テクニックなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

締め切り：1月14日必着

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

中盤攻略第2弾

BUBBLE SYMPHONY

バブル シンフォニー ™

ノーミスで進まないと非常につらい！
一面一面が山場のこのゲーム。気合いで勝負しよう。

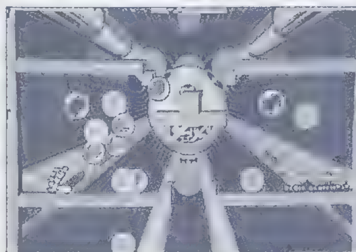
担当：DAN

今回は、お薦めの2コースを攻略していこう。

中盤攻略第2弾

基板ステージ

・25面（H-1）
気流が左右に分かれているので、左右別々に倒そう。上で待ち、昇ってきたら下に降りて迎え射つ。



手固く3匹ずつまとめるのが安全。

・26面（H-2）
前輪の敵はかぶりつきで倒す。残りはファイヤーバブルを運んで火を落として倒そう。



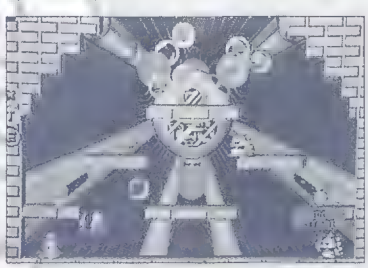
後輪のところに出るアイテムは非常に取りにくい。

・27面（H-3）
上3匹を泡に入れてまとめ割りする。残りは1匹ずつ倒そう。敵のミサイルは壁を貫通してくるので注意が必要。



壁を貫通してくるミサイルにはとにかく注意。

・28面（H-4）
中央から昇り、左右2匹ずつ泡にする。右に一段昇り、上からくる2匹を泡に入れ、残りのUFOを泡に入れたらまとめ割りする。



泡の耐久力がないので無理はしないように。

・29面（H-5）
通気孔を通り、ぼるとまんにかぶりつき、通気孔から落ちてくるぼるとまんもかぶりつく。あとは中央にかたまっている敵をまとめ割りして、残りの敵を1匹ずつ処理する。

・30面（H-6）
下に降りてくる所を2～3



1匹ずつ処理していけば難しくない。



見た目より難しくない面。

匹かぶりつこう。あとは上下で待ちぶせして倒す。またはサンダーバブルを利用するのもいいかも。

・**31面（H－7）**

しばらくは様子をみて、上に敵がたまるのを待つ。上にたまったらウォーターバブルを割って、水を流して敵を倒そう。



水で流して水色ダイヤで稼ごう。

・**32面（H－8）**

とにかく、プレイヤーに向かって飛んでくるろけっとるを1匹ずつ始末しよう。連射のないときはまとめてこない



通気孔から突然出てきたりするやつには注意しよう。



上は二がまえ。頭上注意。

ように敵を誘導しながら倒す。ノーミスなら扉が出るよ。

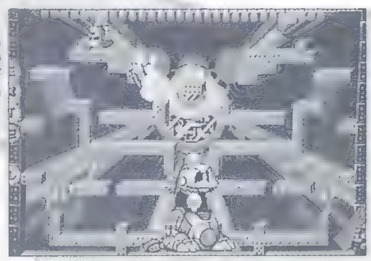
・**33面（H－9）**

最初にかぶりつけるだけかぶりつき、1段上に乗って様子をみる。すきをみて下側の敵を全滅させる。残りは中央あたりから昇り1匹ずつ倒そう。いんべーだーのレーザーには注意。

・**34面（H－X）**

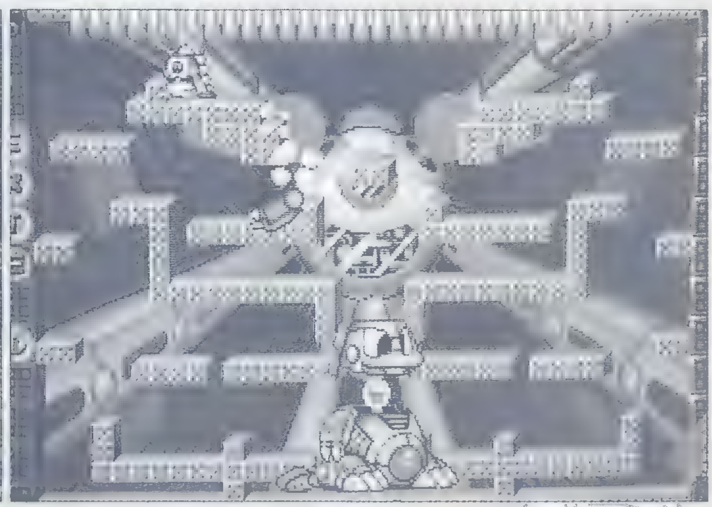
ここのボスはめかばぶるん。対して攻撃はウォーターバブルで、水は1Pの場合は画面上に1つ分しか存在しないので、ダメージが与えにくいので、敵の動きをよくみて効率よく水を流そう。また通常面と違ってプレイヤー自体が水に流されることはないので、あせることのないように。

最初にロケットパンチが2回飛んでくるので、上方でよける。その後上に昇ってくるので左上で待つ。めかばぶる

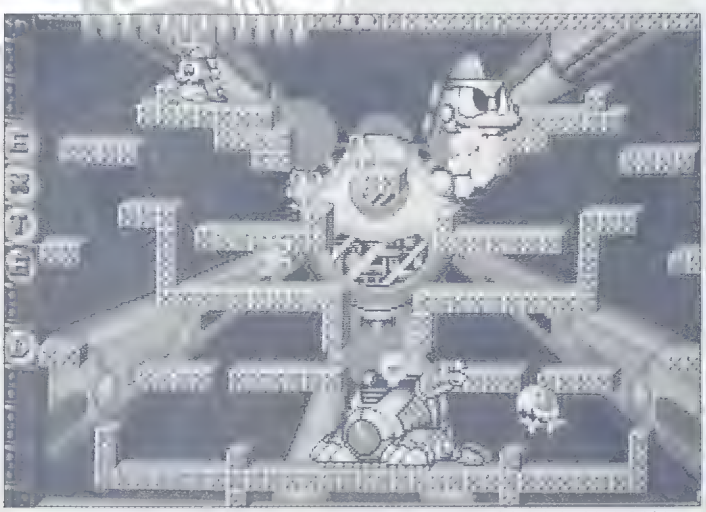


くるのがわかっていればロケットパンチは怖くない。

んが左に突っ込んで下にいったら、ロケットパンチをよけつつ右上に移動し、再び上昇してくるのを待つ。以上の動きをくり返しながらダメージを与える。ある程度ダメージを与えると頭と胴体の部分に分かれるので頭の動きをよく



最初は左側にいるのが安全。



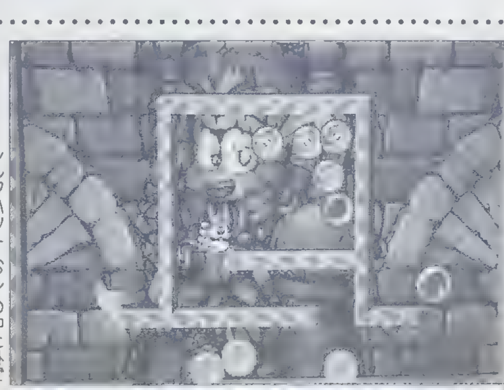
モタモタしていると、すかるもんすたのえじきに。

みて、右上、左上に移動しながらダメージを与える。体から出してくる3方向の弾はスピードが遅いので楽によけられるはず。

遺跡ステージ

・**25面（J－1）**

左側のぷるぷる2匹を倒したら、右のぷるぷる2匹、中央の4匹をまとめ割り。



シルクハット（?）の中と外で気流がわかれている。

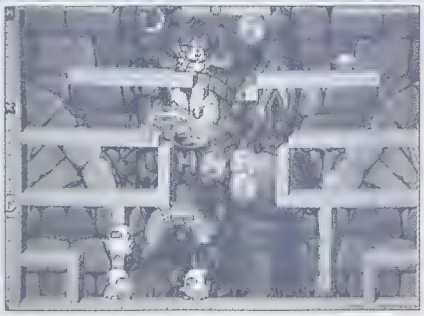


下から泡をつなげて割ったところ。わかるかな？

立ち止まってはダメだ！
不屈の攻略闘志を燃やせ!!

・**26面**（J－2）
しばらく様子をみてファイヤーバブルがくるのを待つ。下からファイヤーバブルにつながるように泡を2～3個はき、つながったあたりで1段上に昇ってかぶりつくように泡を割り、連鎖割りで火を落とす。無駄な泡をはくと必要なときに泡がはけなくなるので注意。

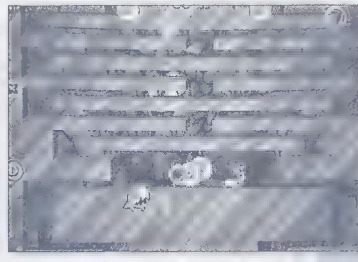
・**27面**（J－3）
まいたが降りてきたら上にいってレインボーバブルを割り、虹を落としまくって敵を倒そう。


虹を落としまくっていれば勝手に死んでくれる。


隙をついて口の中のウィンドを割るのもいい。

・**28面**（J－4）
上から落ちてくるまみーをかぶりつきで倒す。もう1匹のほうも邪魔なようならまちぶせして倒す。残りは上の通気孔から泡ジャンプで中央下へいき、ウィンドバブルを割って倒す。時間がないようなら中に入って倒そう。

・**29面**（J－5）


たまにはため射ちを有効に使おう。

細い所だと1段上のいんべーだーにかぶりつけるが、レーザーが危険なので下の少し広くなっている所で迎え撃つのがいい。連射があれば問題ないが、なければため撃ちが有効（バブル・ボブルン）。

・**30面**（J－6）
中央でしばらく待ち、上にファイヤーバブルが出たら通気孔を通って上にいき、泡ジャンプで中央に乗り、ファイヤーバブルの連鎖割りをして火を落とす。


ここで泡をはいたり割ったりしていれば連鎖割りできる。


火を落とせば作業完了。ダイヤ回収に走ろう。

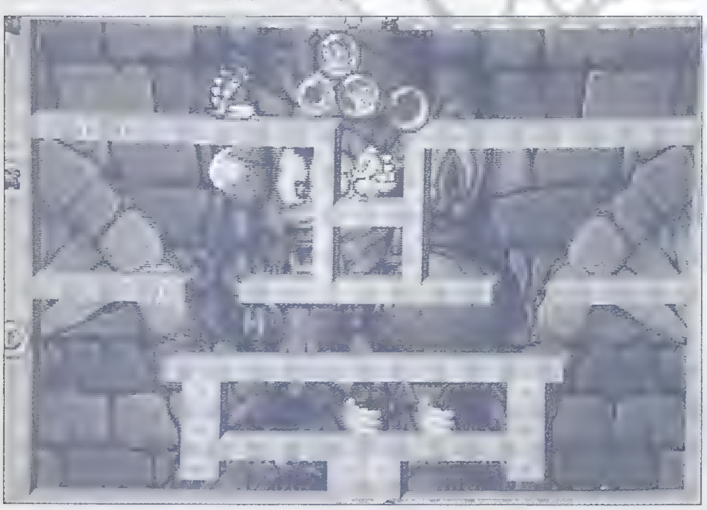
・**31面**（J－7）
いんべーだーがいる隣の部屋に入り、泡をはいてウォーターバブルの連鎖割りをする。左右に水を流せば、ほぼ敵は全滅のはず。

・**32面**（J－8）
下の4匹を速攻で倒してしまおう。下でしばらく待って降りてくる敵を倒したら、上にいくようにしよう。ノーミスの場合は扉が出たら真っ先に入るようにしよう。

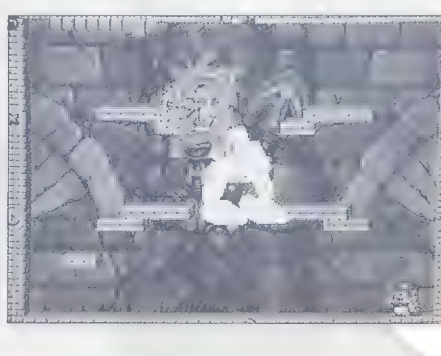
・**33面**（J－9）
中央の部屋に入り、わるるん2匹にかぶりつく。下の残り2匹を倒したら、泡ジャンプで上に昇り残りを倒す。わるるんの弾は壁を貫通するので注意。

・**34面**（J－X）


扉が出たら一目散に入ってしまおう。


上に全部ためてまとめ割りを狙うのもいいかも。

ボスはめかばぶるんだが、基板面とはうって変わって非常に楽だ。ドラッグオブレインボーを取ったらすぐに写真の位置にいって連射しているだけで倒せる。


全ボス中一番簡単か？

バブルシンフォニーネームエントリー文字変換表

SEX	→H！
KKK	→???
FUCK	→××××
	→???

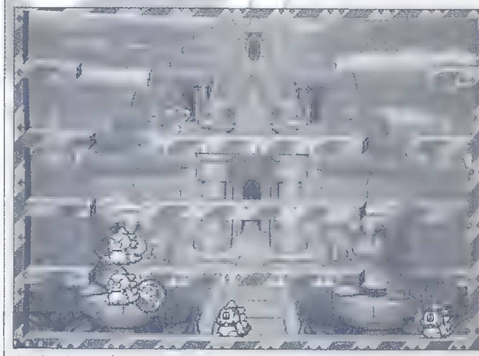
旧バブルのコマンド

SUPER	→SJBLRJSR
POWERUP	→LJLSLBLS
ORIGINAL	→BJBJBJRS

同じ英字＆文字を連続して入れると、下記の中からランダムに変換される。すべてタイトーのゲームだよ。

AIRINFER
AQUAJACK
ARKANOID
BENBEROB
BUBBLEBO
CADASH
CAMELTRY
CHACKNPO
CHAMPION
CHASE HQ
CRIMECIT
DARIUS
DINOREX
DONDOKOD
ELEVATOR
EXTARMIN
EXZESUS
FAIRYLAN
FINALBRO
FLIPUL
FRONTLIN
GALACTIC
GRIDSEEK
GUNBUSTE
GUNFRONT
GYRODYNE
HALLEYSC
INVADER
KAIZERKN
KIKIKAIK
LIGHTBRI
MASTEROF
MEGABLAS
METALBLA
MIDNIGHT
MIZUBAKU
MS ISSAC
NIGHTSTR
NINJAWAR
OP WOLF
OUTERZON
POWERWHE
PULIRULA
PUZZNIC
QIX
RAIMAIZ
RAINBOWI
RASTANSA
RIDINGFI
RUNARK
SCI
SCRAMBLE
SPACEGUN
SYVERION
THENEWZE
THUNDERF
TIMEGAL
TOPLANDI
TOPRANKI
UNDERFIR
VIOLENCE
VOLFIED
WARRIORB
WYVERNFO


ネームエントリーにより特殊アイテムが出ることも。


やはりスーパーモードは存在したのであった。

おまけ

ネームエントリー時に特定の文字を入力すると強制的に変換して登録されるのでためしてみよう。

新コマンドについて

やはり前作同様に、スーパーモードというのが存在し、そのコマンドは真のエンディングをクリアすればみることができる。次回で、このコマンド紹介することにしよう。

バーチャファイター2予約開始

カプコンPCB

ストライダー飛竜	¥88,000
ザキングオブドラゴンズ	¥18,000
1943	¥15,000
ストリートファイター	¥20,000
天地を喰らうII	¥25,000
ストIIダッシュターボ	¥12,000
ドカベン	¥ 8,000

タイトーPCB

プランプポップ（P無）	¥30,000
ルナーク（F2込）	[illegible]
クイズ人生劇場（F2込）	[illegible]
デッドコネクション（F2込）	[illegible]
MJ-12（F2込）	[illegible]
ダイノレックス（F2込）	[illegible]
ハットトリックヒーロー（F2込）	¥20,000
ミズバグ大冒険（F2込）	¥18,000
達人	¥ 5,000

SNK PCB

ネオジオハードキット（新品）	¥38,000
その他中古カセット各種在庫有り	¥3,000ヨリ

アイレムPCB

ムーンパトロール	¥30,000
メジャータイトル	¥23,000
ドラゴンブリード	¥ 6,000
R-TYPE LEO	¥12,000
ガンホーキ	¥ 9,000
大工の源さん	¥ 5,000
ボンバーマン	¥15,000
ギャロップ	¥ 5,000

セガPCB

Eスワット	¥10,000
エイリアンストーム	¥ 8,000
モンスターランド	¥18,000
ワンダーボーイ	¥18,000
コットン	¥15,000
コラムス	¥15,000
ブロクシード	¥ 8,000
スタックコラムス	¥12,000
フラッシュポイント	¥ 8,000
テトリス	¥15,000
ボトボト	¥12,000
ソニックザヘッジホッグ	¥30,000

セガROM

ソニックザヘッジホッグ	¥10,000
ボナンザブラザーズ	¥ 3,000

データイーストPCB

ファンキージェット	¥ 8,000
空牙	¥16,000

コナミPCB

グラディウスIII	¥23,000
トライゴン	¥20,000
ロックンロープ	¥20,000
XEXEX	¥25,000
出たな！ツインビー	¥13,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	¥25,000
ハイパースポーツスペシャル	¥25,000
クォース	¥ 5,000
リングの王者	¥ 7,000

ナムコPCB

ギャプラス	¥25,000
ティンクルピット	¥15,000
ギャラガ'88	¥30,000
ワールドコート	¥ 8,000
コズモギャングザパズル	¥ 8,000
ワースタ'93	¥15,000
ランパート	¥ 8,000
エメラルディア	¥10,000
スーパーワールドコート	¥15,000
フォートラックス（基板のみ）	¥25,000
ワースタ'92	¥15,000
コズモギャングザビデオ	¥23,000

ナムコROM

球界道中記	¥ 3,000
ワースタ'90	¥ 3,000
Sワールドスタジアム	¥ 3,000

その他PCB

プレアデス	¥30,000
ハイパーデュエル	¥25,[illegible]
へべれけのぽぷーん	¥15,000
V・V	¥12,000
バトルクロード	¥17,000
豪血寺一族	¥18,000
スーパーバレー'91	¥ 6,000
ピンボールアクション	¥ 8,000
ワールドカップ（P無）	¥ 3,000
シルクワーム	¥ 8,000
サイバトラー	¥ 9,000
スーパーバレー	¥ 3,000
テラクレスタ	¥10,000
ドリフトアウト	¥15,000
F1 GP	¥ 8,000
レッスルフェスト	¥ 3,000
ハットリス	¥ 9,000
XXミッション	¥10,000
火激	¥ 5,000
F1 GP II	¥10,000
フーピー	¥10,000
ポンピングワールド	¥15,000

クイズPCB

クイズココロジー2	¥10,000
クイズぱにくるふぁんたじー	¥10,000
おいしいパズルはいりませんか	¥ 8,000
クイズクレヨンしんちゃん2	¥13,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥ 5,000
クイズ学問のススメ	¥ 4,000
クイズ魔Q大冒険	¥ 5,000
クイズ島	¥10,000
カプコンワールド2	¥13,000

麻雀PCB

セーラーウォーズ	¥25,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥30,000
麻雀[illegible]王	¥15,000
とってもE雀	¥12,000
アイドル麻雀放送局	¥10,000
沈黙の編隊	¥ 9,000
熱血麻雀宣言	¥ 8,000
麻雀サーキットの女豹	¥ 8,000
麻雀夏物語	¥ 7,000
麻雀私生活	¥ 7,000
ねるとん牌鯨団	¥ 6,000
麻雀占い伝説	¥ 5,000
麻雀ビタミンC	¥ 5,000
麻雀禁じられた遊び	¥ 5,000
麻雀笑っていいとも	¥ 4,000
麻雀ちゃんねるズームイン	¥ 4,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体

	2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
セガ T-13（中古）（18インチモニター）	¥56,000-（パネル新品） ¥[illegible]-（パネル中古）	¥63,000-
セガ T-26（中古）（26インチモニター）	¥83,000-（パネル新品） ¥70,000-（パネル中古）	¥90,000-
シグマ TS-18（中古）（18インチモニター）	¥61,000-（パネル新品） ¥48,000-（パネル中古）	¥68,000-

コントロールボックス

コンボAV

・RGB（RGB15、21ピンコード付）	¥28,000-
・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付）	¥30,000-
・VR（上記両方対応）	¥33,000-
パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付）	¥38,000-
パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル無）	¥34,000-

アップライト筐体

		2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
アイレム	マドンナ（新品）	¥210,000	¥230,000
ナムコ	エクセルキャビネット（新品）	¥218,000	¥238,000
セガ	アストロシティー（新品）	¥240,000	¥255,000
セガ	エアロシティー（中古）	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18（中古）	¥ 60,000	¥ 80,000

- ●分割（ローン）始めました。最高36回。
- ●大型筐体基板在庫有。ハーネスもお作り致します。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネスの質問はお客様の方からお願いします。
- ●業務用パーツ等販売致しております。
- ●代引きできない商品もありますので、電話にて確認下さい。

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

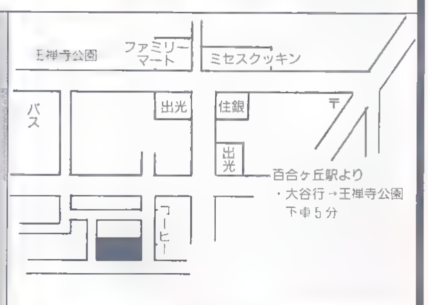
営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

（有）サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287

●来社の際はお電話で在庫確認後お願い致します。
●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!



基板売るなら買うなら ソフマップ

あなたの基板 超高額買取！

お問い合わせは 全国どこでも通話料無料の フリーコール 0077-2323-4545 必ずお電話にてお問い合わせ下さい

ソフマップなら、あなたの基板を超高額買取!!さあさあ、急いで!!

ゲーム名	買取金額
CAPCOM	
エグゼドエグゼス	¥16,000
キャディラックス	¥22,000
セクションZ	¥15,000
パニッシャー	¥24,000
ブラックドラゴン	¥13,000
DATAEAST	
ウルフファング	¥28,000
キャプテンシルバー	¥10,000
ダークシール	¥9,000
トリオザ・パンチ	¥15,000
ヘビーバレル	¥13,000
IREM	
X-マルチプライ	¥12,000
イメージファイト	¥8,000
ぐっすんおよよ	¥12,000
最後の忍道	¥13,000
JALECO	
サイキック5	¥12,000
バルトリック	¥13,000
プラスアルファ	¥13,000
ロッドランド	¥13,000
銀河任侠伝	¥10,000
KONAMI	
ザ・シンプソンズ	¥11,000
サンダークロス2	¥16,000
ゼクセクス	¥16,000
バトランティス	¥15,000

ゲーム名	買取金額
フラックアタック	¥10,000
餓流禍	¥10,000
沙羅曼蛇	¥17,000
出たな！ツインビー	¥11,000
NAMCO	
ゼビウス	¥11,000
バラデューク	¥22,000
メルヘンメイズ	¥22,000
ローリングサンダー	¥16,000
源平討魔伝	¥15,000
SEGA	
E-WEST	¥7,000
コットン	¥15,000
ダークエッジ	¥25,000
ファンタジーゾーン	¥8,000
TAITO	
スクランブルフォーメーション	¥12,000
バブルボブル	¥13,000
ラスタンサーガ	¥8,000
レイフォース	¥40,000
黄金の城	¥14,000
影の伝説	¥10,000
TOA	
ゼロウイング	¥6,000
フィグゼイト	¥10,000
バツグン	¥30,000
究極タイガー	¥5,000
達人王	¥12,000

商品豊富 よりどりみどり もちろん基板も 激安で販売!!

12/26から 新春SALE

1995年 開幕セール 1/15まで 開催!!

激安 初荷

新年は2日より営業いたします

■掲載金額は12月1日の買取金額(内税)です。相場により価格は日々変動しております。最新の価格はお電話でお問い合わせいただくか、直接店頭スタッフにおたずね下さい。

お申込方法

1. 買取譲渡申込書を書いて、ゲーム基板と写真付身分証明書（免許証等）のコピーと一緒に、宅配便等で日本ファミコンクラブまでお送り下さい。また、写真付身分証明書をお持ちでない方は、必ずお電話にてお問い合わせ下さい。
2. ファミコンクラブで計算をした後、お電話にて金額をご連絡いたします。なお、書留手数料として400円いただきますのでご了承下さい。
3. 18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が上記の方法でお申し込み下さい。(印鑑を押すのもお忘れなく)

あて名 日本ファミコンクラブ
送り先 〒140 東京都品川区八潮3-2-38
佐川急便城南店気付 大井SRC 5階

■注意■

1. 故障している物や、同じ基板が2枚以上ある場合、また、ロムは買取できないことがあります。
2. 壊れない様に、必ず梱包材などで保護してお送り下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお送り下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもお送り下さい。無い場合は送金の遅れ、あるいは買取不可になりますのでご注意ください。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は、送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

マップグループ・オールエクスチェンジシステム、誕生!!

夢のシステム遂に開始!! 現金で受け取るよりもオトク!!

ソフマップ ⟷ MAP GROUP ⟷ ディスクマップ

ソフマップ: パソコン TVゲーム 各種ソフト ワープロ 電子手帳 電話 etc.

ディスクマップ: 音楽CD ビデオ ビデオカメラ オーディオ 生テープ etc.

フリーパスポートを利用すれば "あっちで売って、こっちで買う" が自由自在

マップカメラ: カメラ・レンズ・フィルムetc.

活用例 こんなことができます

あなたが持っている物				あなたが欲しい物
マップカメラ 買取金額 ¥120,000	＋	差額 ¥50,000	＝	ソフマップ 金額 ¥170,000

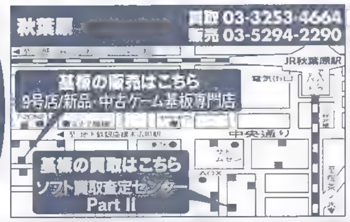
買取譲渡申込書

受付日 H 年 月 日				送ってくださる基板名	価格
住所					
フリガナ		大・昭・平	年 月 日		
氏名		年齢	歳		
電話					

私は、本日付けで右の商品の譲渡を申し込みます。

直接店頭に来られる方はこちらへどうぞ!!

秋葉原 買取 03-3253-4664 販売 03-5294-2290



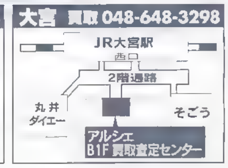
大阪 買取 06-634-9480 販売 06-634-5820



新宿 買取 03-3253-4664



大宮 買取 048-648-3298



パソコン買取り界の老舗アイ・ツーが送る

高額買取りNo.1 あなたのパソコン ハード&ソフト

早い 安い 安心 中古ハード&ソフト 通販専用回線開始!!

安い中古おさがしのアナタ! ぜひお電話ください! 秋葉原・日本橋の超過激競争価格だ!!

アイ・ツーご購入システム

1. まずお電話にて、在庫を確認して下さい。
2. ご希望の商品がございましたら、お申し込み下さい。
3. お支払い方法は……。

- 全国代金着払い配達
  お申し込みは電話1本/商品お届け時のお支払いでOK/
  ※18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
  ※別途実費送料、手数料が必要です。
- お近くの銀行よりお振り込み、又は郵便局より現金書留払い。
  ご送金前に必ず在庫の確認と商品代金、送料、消費税の合計金額の確認をお願いします。お申し込み頂いたお店で、お名前、お届け先、お電話番号をご連絡下さい。ご送金先をご案内いたします。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。

※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。

※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。

※ご注文の商品が動かない場合は、まずお電話ください。商品到着後一週間以内の不良については、無料で修理いたします。
動作不良の場合のご返金はいたしておりませんので、ご了承下さい。

今月のおすすめ中古品 早い者勝ち 激安販売

★在庫かぎりの特価です// ここに載っていないものでも、おさがしのものがあれば、お気軽にTel下さい。

	品名	販売金額
ネオ・ジオ	NeoGeo本体	¥15,500
ネオ・ジオ	ザ・キングオブファイターズ'94	¥19,800
ネオ・ジオ	龍虎の拳2	¥ 6,800
ネオ・ジオ	龍虎の拳	¥ 3,980
ネオ・ジオ	餓狼伝説スペシャル	¥ 5,980
ネオ・ジオ	餓狼伝説2	¥ 2,280
ネオ・ジオ	餓狼伝説	¥ 3,980
ネオ・ジオ	ワールドヒーローズ	¥ 2,980
ネオ・ジオ	ワールドヒーローズ2JET	¥ 9,980
ネオ・ジオ	ファイターズヒストリーダイナマイト	¥ 9,980
ネオ・ジオ	トップハンター	¥13,800
ネオ・ジオ	サムライスピリッツ	¥ 6,980
ネオ・ジオ	得点王2	¥ 6,980
ネオ・ジオ	ラストリゾート	¥12,800
ネオ・ジオ	ミラクルアドベンチャー	¥ 4,980
ネオ・ジオ	麻雀狂列伝	¥ 5,980
ネオ・ジオ	キングオブモンスターズ2	¥ 3,980
ネオ・ジオ	マジシャンロード	¥ 3,980
ネオ・ジオ	ミューティションネイション	¥ 3,980
ネオ・ジオ	ライディングヒーロー	¥ 3,980
ネオ・ジオ	トッププレイヤーズゴルフ	¥ 3,980
スーパーファミコン	スーパーファミコン本体	¥11,800
スーパーファミコン	ファイナルファンタジー6	¥ 3,580
スーパーファミコン	Jリーグエキサイトステージ'94	¥ 3,980
スーパーファミコン	ゼロヨンチャンプRR	¥ 5,280
スーパーファミコン	ドラゴンクエストI・II	¥ 3,580
スーパーファミコン	ロマンシングサガII	¥ 2,580
スーパーファミコン	他	

本格的!ゲームセンター仕様

スーパーファミコン用コントローラー	1人用	¥10,980
	2人用	¥19,800
Neo Geo用コントローラー	1人用	¥ 9,980
	2人用	¥17,800
スーファミ・NeoGeo用コントローラー	1人用	¥13,800
	2人用	¥21,800

NeoGeo・(ソニー)プレイステーション・セガ・サターン高額買い取り中!

アイ・ツー買取りシステム

この買取り価格表は12月10日現在のものです。買取価格は、商品の状態や市場相場等により変動しますので、TELにて御確認ください。又表以外の商品も高額にて買取りします。(大阪・東京買取りセンターの買取り価格は違う場合がありますので、確認された方に発送してください。)

宅急便・郵便小包で下記各買取りセンターへお送り下さい。(所要日数2〜3日)お近くの方は身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。

荷物が到着次第査定し買取り金額を往復ハカキでご連絡します。(所要日数1〜2日)

ハカキをご返送下さい。買取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買取り金額をご了解いただけない場合はお荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます。)

ご指定の口座へお振込みします。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。

※ハカキの到着順にお振り込手続きいたしますのでお早めにご返送下さい。

※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。

注意
- 商品の状態(汚れ・破損等)がひどい物は買取りできない事がありますので、お気を付け下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

今月の超高額買い取り
(※印は特に高く買います/)

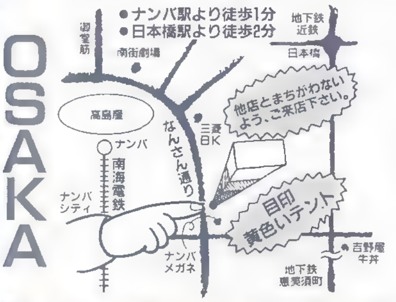
●本体	買い取り金額
スーパーファミコン	¥ 9,000
※NEO・GEO	¥10,000
※NEO・GEO CD(初回限定モデル)	超高額買い取り
NEO・GEO CD(トップローディング)	¥30,000
※プレイステーション	超高額買い取り
※セガ・サターン	¥32,000
PCエンジンDUO-RX	¥12,000
メガCD2	¥10,000
スーパー32X	超高額買い取り
3DO REAL	¥25,000

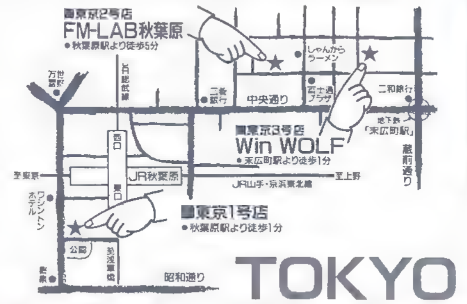
●スーパーファミコン	買い取り金額
真女神転生 if	¥ 4,000
モータルコンバットII	¥ 3,500
かまいたちの夜	¥ 4,500
デモンズブレイゾン	¥ 4,000
ライブアライブ	¥ 3,800
首都高バトル'94	¥ 4,800
ゼロヨンチャンプRR	¥ 3,800
ダービースタリオンII	¥ 5,000
スーパードンキーコング	高額買い取り
極上パロディウス	¥ 4,000
ブレスオブファイア2	¥ 4,800
スーパー桃太郎電鉄III	高額買い取り
スーパーファイヤプロレスリングスペシャル	高額買い取り
痛快GANGAN行進曲	¥10,000
アローンインザダーク	¥ 4,000
Jリーグヴァーチャルスタジアム	¥ 4,000
ワイアラエの奇蹟	¥ 4,500
ノバストーム	¥ 3,800
マーフィだよ全員集合	¥ 2,500
ショックウェーブ	¥ 3,000
ロードラッシュ	¥ 3,000

●NeoGeo	買い取り金額
真サムライスピリッツ	¥15,000
キングオブファイターズ'94	¥13,000
キングオブファイターズ'94(CD)	¥ 2,500
ソニックウイングス2	¥10,000
真サムライスピリッツ(CD)	¥ 3,800
サムライスピリッツ(CD)	¥ 2,500
龍虎の拳2(CD)	¥ 2,500
餓狼伝説スペシャル(CD)	¥ 2,500

●3DO	買い取り金額
スーパーストリートファイターIIX	¥ 3,500
ウイニングポスト	¥ 5,000
信長の野望覇王伝	¥ 4,000

PCエンジン・メガドライブ他、この広告に載っていないものも、高く買います/





大阪近郊の方は…
〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
お求めは…06-632-0012
買い取りは…06-647-1412

東京近郊の方は…
〒101 東京都千代田区外神田3-8-17
お求めは…03-5295-0998
買い取りは…03-3258-1198

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱タマヤ 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 03(5295)0667／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641
R＆K 052(732)3874



＊AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆
RGB21コード ………… ¥3,500
RGB15コード ………… ¥5,000
S端子コード ………… ¥2,500
VHFコード ………… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード……… ¥5,000
RGB15延長コード……… ¥5,000

型番AV-3000　¥25,000 付属品；テレビ接続用ビデオコード＆スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
　OFF……スローモーションOFF
　SLOW……スローモーションON
　S-6PS……6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
このγ＝α＋βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα，β，γの3つのSWがすべてONになる
α⇔β…ONにするとα，β反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
　OFF……連射OFF
　ON……連射ON
　LOCK…トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT…ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

別売コード



＊S・ファミコン用コード(型番SF)……¥4,000
＊3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3)・¥2,000
＊6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)・¥4,000
＊2ボタン専用PCコード(型番PC2)・¥2,000
＊6ボタン専用PCコード(型番PC6)・¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…………¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)¥2,500
＊ネオ用コード(型番コードN)…………¥2,000

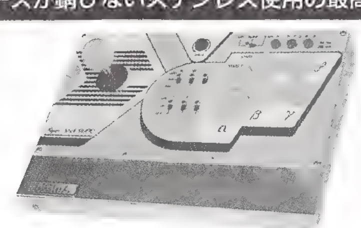
Σ-6000TURBOの特徴

＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売のコードを差し替えるだけで、スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★
●ネオジオ用…………………………… ¥3,500
●コナミ用……………………………… ¥3,500
●システムⅠ用………………………… ¥3,500
●システムⅡ用………………………… ¥4,000
(注意)AV-2001しか使用出来ません。
以前発売の製品には対応していません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP¥19,800

お申込方法
＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

チャドラン 日本最大規模を誇る 通販部

☎06-543-7700（受付時間朝10時〜夕方7時）
〒550 大阪市西区南堀江1-23-6 以降は自動録音にて24時間受付OK。
FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい！ほしいソフトがどこにも売っていない／今すぐお電話下さい。チャドランはそんなあなたの味方です。
●新品・中古・激安価格●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心着払いシステム●注文した次の日には商品到着（一部地域を除く）●予約をしていると発売日には商品到着（一部地域商品除く）

お願い ■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます■商品代金は商品と引換です送料900円（一部地域を除く）■未成年の方は保護者の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付です■新作の予約キャンセルは発売日の3日前までにお願いします■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認下さい■品切れの場合は御了承下さい。

12月30日〜1月2日はお休みします

チャドランクラブ会員募集中 **特報**
●予約が優先●会員だけの特別価格商品の御紹介
●お得な情報いっぱいの会報発行●会員証進呈
お申し込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入のうえ、200円分の切手を同封して封書でお申し込み下さい。

大人気！ニューハード発売中！

セガサターン ￥44,800
- クロック ワーク ナイト ￥4,380
- ゲイルレーサー ￥6,180
- 真説・夢見館 ￥7,080
- TAMA ￥5,280
- バーチャ ファイター ￥7,980
- 麻雀悟空 天竺 ￥5,280
- MYST ￥7,080
- ワンチャイ CONNECTION ￥7,080

スーパー32X ￥14,800
- スターウォーズ アーケード ￥7,080
- スペースハリアー ￥3,980
- ドゥームー ￥6,280
- バーチャレーシング デラックス ￥7,080
- 1/13 アフターバーナー コンプリート ￥3,980
- 1/27 サイバーブロール ￥6,280

PC-FX ￥49,800
- 卒業II FX ￥7,980
- チームイノセント ￥8,880
- バトルヒート ￥7,980
- その他ソフトぞくぞく発売予定！

ネオジオ CD ￥49,800
- 餓狼伝説スペシャル ￥6,200
- サムライスピリッツ ￥6,200
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ￥6,200
- 真・サムライスピリッツ ￥6,980
- 得点王2 ￥6,200
- ラストリゾート ￥4,600
- 龍虎の拳2 ￥6,200
- ワールドヒーローズII ジェット ￥5,400

売切れ続出／今すぐお電話を

3DO用（アダルトゲームソフト）

商品名	価格	商品名	価格
エスノス美少女の南国物語	￥5,280	東京素人娘物語	￥4,380
エレガンス LOVE 葉山レイコ	￥4,380	39・ヌードセレクション	￥4,380
GAL 100連発	￥5,280	光の中で…安藤有里	￥4,380
MIYUKI KOMATHU 小松みゆき	￥4,380	ブリンブリン大行進	￥7,080
THE BEST ANGLE	￥5,280	ベビーフェイス 水本マリ	￥4,380
ジャンケンパラダイス	￥8,880	MARI MISATO 美里真理	￥4,380
女子大生が全部見せちゃう	￥4,380	ヤンママのテレクラ事情	￥5,280
スーパーモデル 英語版	￥7,080	吉岡真由美	￥4,380
スーパーギャルズコレクション	￥4,380	ラストドリーム・河合あすか	￥4,380
スクールメイツコレクション	￥4,380	ランジェリー パラダイス	￥7,080
ダブルフェイス 森永奈緒美	￥4,380	Real Fcstasy	￥5,280
千葉麗子 FIRST MESSAGE	￥5,280	若妻の告白	￥4,380

3DO-REAL 新品…￥39,800 中古…￥29,800

新作 20〜30%OFF（一部商品除く）

発売日		機種	商品名	価格
1/3	新作	SC	プリンセスメーカー	￥6,480
1/3	新作	SF	エックスメン	￥6,980
1/3	新作	SF	高橋名人の大冒険島2	￥6,980
1/3	新作	SF	バックインタイム	￥5,980
1/3	新作	SF	ボンカーズ ハリウッド大作戦	￥6,480
1/13	新作	GB	スーパーチャイニーズランド3	￥3,180
1/13	新作	MD	イチダントアール	￥4,980
1/13	新作	NC	痛快GANGAN行進曲	￥5,400
1/13	新作	SF	ギャラクシーウォーズ	￥4,480
1/13	新作	SF	実戦 麻雀指南	￥6,980
1/13	新作	SF	スーパーチャイニーズファイター	￥6,980
1/13	新作	SF	わくわくスキー	￥6,980
1/13	新作	32	アフターバーナーコンプリート	￥3,980
1/20	新作	MD	ドラゴンスレイヤーII	￥6,480
1/20	新作	SC	メタルエンジェル2	￥6,480
1/20	新作	SF	スターダスト スープレックス	￥6,980
1/20	新作	3D	スターコントロールII	￥7,480
1/27	新作	SF	カジノパラダイス	￥6,980
1/27	新作	SF	スパンキーの[illegible]パズル	￥5,980
1/27	新作	SF	パチンコ物語2	￥6,980
1/27	新作	3D	Dの食卓	￥7,480
1/27	新作	32	サイバーブロール	￥6,280
1月中旬	新作	PA	SS マルチターミナル6	￥3,400
1月中旬	新作	SF	マイケルアンドレッティ インディカーチャレンジ	￥6,980
1月下旬	新作	GB	パチスロ必勝ガイドGB	￥3,180
1月下旬	新作	MC	餓狼伝説スペシャル	￥6,480
1月下旬	新作	MC	サムライスピリッツ	￥6,480
1月下旬	新作	SC	セクシーアイドル野球拳の詩	￥6,480
1月下旬	新作	SF	キテレツ大百科 すごろく	￥6,480
1月下旬	新作	SF	鋼鉄の騎士3	￥9,480
1月下旬	新作	SF	ダービースタリオンIII	￥9,480
1月下旬	再販	SF	デザエモン	￥9,960
1月下旬	新作	SF	YOGI BEAR	￥6,480
1月下旬	新作	SS	新・忍伝	TEL
1月下旬	新作	SS	スーパーリアル麻雀PV	TEL
1月下旬	新作	SS	ブブルビーチ	TEL
1月下旬	新作	SS	RACE DRIVIN	TEL
1月予定	新作	GB	SD飛龍の拳外伝	￥3,480
1月予定	新作	GG	ガンスターヒーローズ	￥2,980
1月予定	新作	SF	エスパークス	￥6,980
1月予定	新作	SF	花岡貴子 ウルトラ馬券	￥7,980
1月予定	新作	3D	マカロニほうれん荘	￥7,480
1月予定	新作	3D	モンタナ・ジョーンズ	￥7,480
2/3	新作	SC	ファイプロ女子	￥6,980
2/3	新作	SF	放課後 IN BEPPIN 女学院	￥6,980
2/9	新作	GG	NBA JAM2 トーナメント	￥3,480
2/9	新作	MD	NBA JAM2 トーナメント	￥6,480
2/9	新作	SF	NBA JAM2 トーナメント	￥8,480
2/10	新作	SF	アイアンコマンドー	￥6,980
2/10	新作	SF	まあじゃんほうろうき	￥6,980
2/24	新作	SF	クラシック・ロードII	￥9,480
2/24	新作	SF	スーパードリフトアウト	￥6,980
2/24	新作	SF	フロントミッション	￥8,480
2/25	新作	SF	おとぼけ忍者コロシアム	￥6,480
2月上旬	新作	GB	ママレード・ボーイ	￥2,980
2月上旬	新作	SF	機動戦士ガンダム	￥6,980
2月上旬	新作	SF	提督の決断II	￥10,980
2月中旬	新作	SC	愛・超兄貴	￥6,480
2月中旬	新作	SF	トップウォーターバッシング	￥10,980
2月中旬	新作	SF	ファイターズヒストリー2	￥6,980
2月中旬	新作	SF	魔神転生II スパイラルネメシス	￥8,480
2月下旬	新作	GB	バトルクラッシャー	￥2,980
2月下旬	新作	SF	RPGツクール	￥6,980
2月下旬	新作	SF	ウィザードリィVI	￥9,480
2月下旬	新作	SF	人竜伝説	￥6,980
2月下旬	再販	SF	ダービースタリオンIII	￥9,480
2月下旬	新作	SF	だるま道場	￥6,480
2月予定	新作	SF	首都高バトル2	￥6,980
2月予定	新作	SF	実況パワフルプロ野球2	￥6,980
2月予定	新作	SS	タイダロス	TEL
2月予定	新作	SS	VAN BATTLE	TEL
2月予定	新作	SS	RAMPO	TEL
3/3	新作	SF	アニマニアクス	￥5,980
3/11	新作	SF	クロノ・トリガー	TEL
3/17	新作	SF	ガメラ〜ギャオス撃滅作戦	￥6,980
3/24	新作	SF	銀玉 実戦パチンコ必勝法	￥7,480
3/24	新作	SF	ラストショット	￥6,480
3月上旬	新作	SF	スーパーエアダイバー2	￥6,980
3月上旬	新作	SF	全日本プロレス2	￥7,980
3月上旬	新作	SF	旧約・女神転生	￥7,980
3月中旬	新作	GB	アナザバイブル	￥4,180
3月下旬	新作	SF	ラストバイブルIII	￥7,980
3月予定	新作	SF	ドラゴンボールZ 超悟空伝前編	TEL
3月予定	新作	SF	メタルマックスリターンズ	￥7,980
3月予定	新作	SS	グレイテストナイン	TEL
3月予定	新作	SS	パンツァードラグーン	TEL
3月予定	新作	SS	ヒクトリーゴール	TEL
3月予定	新作	SS	ブルーシード	TEL

中古買取価格

商品名	新品価格	買取価格
スーパーファミコン		
アルバートオデッセイ2	￥6,980	￥3,500
[illegible]	￥6,980	￥1,000
蒼き伝説シュート	￥7,980	￥3,500
いただきストリート2	￥7,480	￥4,500
スーパー囲碁 碁王	￥8,980	￥2,500
[illegible]釣り名人 スズキ編	￥6,980	￥3,500
スーパーUNO	￥6,980	￥4,000
[illegible]ロボットバトル	￥6,980	￥3,300
F-1グランプリII	￥5,930	￥2,500
[illegible]	￥5,980	￥4,000
鬼神降臨伝ONI	￥5,980	￥3,300
かまいたちの夜	￥7,980	￥4,200
元祖パチスロ日本一	￥5,980	￥3,500
餓狼伝説スペシャル	￥3,980	￥1,500
がんばれゴエモン2	￥3,980	￥1,000
がんばれゴエモン3	￥6,980	￥3,500
究極ハリキリスタジアム2	￥5,980	￥2,500
奇々怪界〜月夜草子〜	￥4,580	￥2,000
キャプテン翼V	￥6,980	￥3,900
機動武闘伝Gガンダム	￥6,980	￥3,500
機動警察パトレイバー	￥7,980	￥1,200
プロ麻雀 極II	￥6,980	￥3,500
自己中心派2	￥3,980	￥1,200
くにおのおでん	￥2,580	￥800
クレイジー・チェイス	￥5,580	￥2,500
競馬エイトスペシャル2	￥6,580	￥2,600
豪血寺一族	￥5,980	￥3,600
スーパー五目将棋	￥6,580	￥3,300
スーパー五目ならべ連珠	￥4,980	￥1,200
ゴジラ怪獣大決戦	￥6,980	￥3,000
極上パロディウス	￥6,980	￥3,500
GOGOアックマン	￥6,480	￥2,500
ゴン	￥5,980	￥2,000
サムライスピリッツ	￥6,980	￥3,000
サラブレッドブリーダー2	￥7,980	￥3,000
SANKYO FEVER フィーバー	￥8,580	￥3,800
サンスポ フィッシング 渓流王	￥6,980	￥3,500
スーパー三国志	￥6,980	￥1,200
スーパー三国志IV	￥10,980	￥4,000
サンサーラ・ナーガ[illegible]	￥4,980	￥2,500
ザ・キングオブドラゴン	￥[illegible]480	￥1,600
ザ・ライオンキング	￥6,980	￥3,000
ザ・ラストバトル	￥6,980	￥3,000
ザ・グレイトバトルIV	￥6,980	￥3,200
スーパー将棋2	￥6,980	￥3,200
Jリーグエキサイトステージ94	￥6,680	￥2,000
Jリーグサッカープライムゴール2	￥5,780	￥1,500
実況パワフルプロ野球94	￥5,580	￥2,500
実況ワールドサッカー	￥6,980	￥4,000
ストリートレーサー	￥6,980	￥2,500
スキーパラダイス	￥6,480	￥2,800
すごろクエスト	￥5,980	￥3,300
スーパー人生ゲーム	￥7,280	￥4,000
スーパーストリートファイターII	￥5,980	￥2,000
スペースバズーカ	￥980	￥200
スペースインベーダー	￥3,980	￥2,300
テレビアニメ スラムダンク	￥3,980	￥1,200
セーラームーンS 場外乱闘	￥6,980	￥3,300
ゼロヨンチャンプRR	￥6,980	￥3,800
全国高校サッカー	￥6,980	￥3,800
ソードワールド2	￥6,980	￥3,800
ただいま勇者募集中	￥6,980	￥3,500
対局囲碁ゴライアス	￥8,980	￥4,500
武田修宏のスーパーカップサッカー	￥1,980	￥500
ダイナマイト・ザ・ラスベガス	￥2,980	￥1,200
大爆笑人生劇場 大江戸	￥6,480	￥3,300
大貝獣物語	￥7,980	￥3,800
スーパーダブル役満	￥5,980	￥1,400
[illegible]	￥6,480	￥3,000
[illegible]しっかりしなさい	￥6,480	￥2,500
スーパーヅガン	￥2,580	￥1,000
スーパーヅガン2	￥6,980	￥3,500
TMNTミュータントウォーリアーズ	￥3,980	￥1,500
スーパーテトリス2	￥6,480	￥2,000
スーパーテトリス3	￥6,480	￥3,000
デザエモン	￥9,980	高額買取
デュアルオーブII	￥7,980	￥1,500
[illegible]	￥2,980	￥1,200
[illegible]	￥5,980	￥300
ドラゴンクエストV	￥6,980	￥1,500
ドラゴンボールZ 超武闘伝2	￥3,480	￥300
ドラゴンボールZ 超武闘伝3	￥5,580	￥2,000
ドカポン3・2・1	￥6,980	￥3,500
スーパードンキーコング	TEL	高額買取

商品名	新品価格	買取価格
とっすん 岩石バトル	￥6,480	￥3,000
ドラえもん3 のび太	￥6,980	￥3,300
ナイトオブザラウンド	￥3,380	￥1,500
中野浩一監修 競輪王	￥6,980	￥3,500
スーパーナグザットオープン	￥3,980	￥1,500
なるほど！ザ・ワールド	￥6,980	￥3,000
ナイジェル・マンセル	￥7,980	￥2,500
熱血硬派くにおたち 挽歌	￥2,980	￥800
花の慶次〜雲のかなたに	￥6,980	￥3,300
花札王	￥6,480	￥3,300
覇王大系リューナイト	￥6,980	￥3,300
早指し二段 森田将棋	￥[illegible]980	￥5,500
[illegible]	￥3,680	￥1,200
遥かなるオーガスタ2	￥6,980	￥3,900
[illegible]	￥5,980	￥2,500
[illegible]	￥5,680	￥1,500
バイク大好き 走り屋魂	￥6,980	￥3,000
バトルクロス	￥6,980	￥3,000
バトルサッカー2	￥6,480	￥3,000
パチスロ大攻略	￥6,980	￥3,300
パチ夫くんスペシャル	￥5,980	￥2,500
スーパーパチスロ麻雀	￥3,980	￥1,200
パチスロ物語 ユニバーサル	￥5,980	￥3,300
スーパーパワーリーグ2	￥6,980	￥3,000
美女と野獣	￥4,980	￥1,800
必勝パチンコ攻略法	￥6,980	￥3,500
ファイナルファンタジー5	￥4,980	￥600
ファイナルファンタジー6	￥6,480	￥1,500
ファイプロ女子	￥5,980	￥1,500
ファイアーエンブレム	￥3,980	￥[illegible]200
スーパーファミリーサーキット	￥5,980	￥[illegible]800
フェーダ エンブレムオブジャスティス	￥6,580	￥3,000
スーパーフィッシング ビッグファイト	￥6,980	￥3,500
スーパーファイヤープロレス スペシャル	￥8,480	￥4,000
ブレス・オブ・ファイアーII	￥6,980	￥3,500
[illegible]ファイター	￥6,980	￥3,000
す〜ぱ〜ぷよぷよ	￥5,980	￥3,500
ヘラクレスの栄光IV	￥6,980	￥3,500
スーパーボンバーマン2	￥6,480	￥2,500
ぽっぷるメイル	￥2,980	￥1,000
マッスルボマー	￥2,980	￥1,000
スーパー麻雀大会	￥3,980	￥1,200
スーパー麻雀3 辛口	￥6,980	￥3,300
[illegible]	￥6,980	￥2,500
マリオカート	￥5,980	￥2,000
スーパーマリオコレクション	￥6,980	￥2,500
スーパーマリオワールド	￥5,480	￥1,600
ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	￥6,980	￥3,[illegible]
ミッキーの東京ディズニーランド	￥6,980	￥3,[illegible]
スーパーメトロイド	￥1,980	￥500
モータルコンバットII	￥7,980	￥3,000
モノポリー	￥6,980	￥3,500
スーパー桃太郎電鉄III	￥6,980	￥3,800
モンスターメーカーキッズ	￥6,980	￥2,800
[illegible]大冒険	￥2,980	￥1,200
遊人 雀獣学園2	￥6,980	￥3,300
遊人の[illegible]	￥3,480	￥1,500
幽☆遊☆白書 特別篇	￥6,980	￥3,300
幽☆遊☆白書	￥2,980	￥500
幽☆遊☆白書2	￥2,980	￥800
横山光輝三国志盤戯スゴロク	￥6,980	￥3,000
ライブ・ア・ライブ	￥6,980	￥3,500
ライフ オブ ザ ロボット	￥7,980	￥3,000
らんま½ 超技乱舞篇	￥2,980	￥1,000
龍虎の拳2	￥7,980	￥3,000
リーサルエンフォーサーズ	￥5,980	￥2,800
スーパーレッスルエンジェルス	￥6,980	￥3,000
ロックマンX	￥5,680	￥2,500
ロックマンX2	￥6,980	￥3,500
ろくでなしブルース	￥2,680	￥1,000
スーパーロボット大戦EX	￥2,980	￥1,000
ワールドクラスラグビー2	￥2,680	￥1,000
ワンダープロジェクトJ	￥8,480	￥3,800
ワギャンパラダイス	￥6,480	￥3,[illegible]
ゲームボーイ		
オセロワールド	￥2,580	￥800
熱闘 餓狼伝説2	￥1,480	￥300
[illegible]	￥4,980	￥800
[illegible]	￥2,680	￥600
スーパー桃太郎電鉄I	￥3,180	￥[illegible]
テレビアニメ スラムダンク	￥2,980	￥1,000
美少女戦士セーラームーンR	￥280	￥300
[illegible]	￥980	￥600
ドンキーコング	￥2,780	￥300
[illegible]	￥980	￥200

商品名	新品価格	買取価格
パチスロキッズ2	￥2,780	￥800
[illegible]	￥3,480	￥800
[illegible] GB	￥3,180	￥[illegible]
スーパーCD-ROM		
アドバンスト V.G.	￥8,800	￥2,500
アルナムの牙	￥5,380	￥2,500
ウィザードリィI・II	￥8,400	￥600
ウィザードリィIII・IV	￥8,400	￥800
オーロラクエスト	￥8,800	￥2,000
カードエンジェルス	￥6,480	￥800
ゲッツェンディーナー	￥5,980	￥2,000
コズミックファンタジー4 激闘編	￥5,980	￥1,800
[illegible]	￥7,800	￥2,[illegible]
Jリーグトリメンダスサッカー94	￥5,980	￥2,800
スーパーリアル麻雀PII・PIII	￥9,800	￥2,000
卒業II ネオジェネレーション	￥6,480	￥3,000
卒業写真・美姫	￥8,980	￥2,500
誕生 〜デビュー〜	￥7,800	￥1,500
ダウンタウン熱血行進曲	￥7,200	￥50
天外魔境 風雲カブキ伝	￥7,800	￥300
電脳天使	￥7,800	￥2,000
ときめきメモリアル	￥7,280	￥4,000
ドラゴンナイトIII	￥7,800	￥1,200
ドラゴンボールZ	￥8,800	￥3,000
[illegible] CDサッカー[illegible]	￥7,200	￥50
美少女戦士セーラームーンコレクション	￥6,480	￥2,500
[illegible]	￥4,980	￥[illegible]000
KO世紀ビースト三獣士	￥8,800	￥1,[illegible]
ロードス島戦記2	￥5,980	￥2,[illegible]
アーケード専用 餓狼伝説スペシャル	￥4,980	￥1,[illegible]
メガドライブ		
餓狼伝説2	￥6,580	￥2,000
コラムスIII	￥1,980	￥500
豪血寺一族	￥6,980	￥2,000
サムライスピリッツ	￥6,480	￥2,000
ソニック ザ ヘッジホッグ3	￥2,980	￥1,200
ドラゴンボールZ 武勇烈伝	￥3,980	￥1,200
バーチャレーシング	￥3,980	￥1,200
ぷよぷよ通	￥4,980	￥1,200
ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	￥5,980	￥1,800
モンスターワールドIV	￥3,480	￥800
メガCD		
[illegible]外伝	￥5,980	￥1,[illegible]
トムキャットアレイ	￥5,980	￥1,5[illegible]
[illegible]2	￥6,980	￥1,800
ルナ エターナルブルー	￥6,980	￥2,[illegible]
ゲームギア		
イチダントアール	￥2,980	￥800
餓狼伝説スペシャル	￥3,480	￥[illegible]
サムライスピリッツ	￥3,480	￥1,500
テレビアニメスラムダンク	￥3,480	￥1,000
美少女戦士セーラームーン	￥3,480	￥1,000
ぷよぷよ通	￥2,980	￥800
魔導物語I	￥4,180	￥1,500
魔法騎士レイアース	￥3,480	￥[illegible]
3DO		
[illegible]	￥7,480	￥[illegible]
[illegible]サッカー	￥4,980	￥2,[illegible]
[illegible]	￥6,680	￥2,300
スーパーストリートファイターIIX	￥7,480	￥2,800
卒業FINAL	￥8,380	￥3,000
スターブレード	￥6,680	￥2,500
デモリッションマン	￥7,480	￥2,500
[illegible]	￥7,480	￥2,500
ネオジオ		
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	TEL	高額買取
真サムライスピリッツ	TEL	高額買取
得点王2	￥17,800	￥4,[illegible]
ダンクドリーム	￥21,000	￥8,000
ハード		
スーパーファミコン	￥4,800	￥6,[illegible]
ゲームボーイ	￥5,680	￥2,[illegible]
スーパーゲームボーイ	￥4,980	￥2,500
DUO RX	￥22,800	￥6,000
メガドラ2＋バーチャレーシング	￥12,800	￥3,800
ゲームギア[illegible]	￥9,800	￥2,800
ゲームギア[illegible]	￥9,800	￥3,000
3DO REAL	￥39,800	￥18,000
NEO GEO	￥23,800	￥12,000

中古販売コーナー

商品名	中古販売
スーパーファミコン	
SUPER R TYPE	￥2,000
R TYPE III	￥2,000
アクトレイザー	￥600
[illegible]	￥3,200
スーパー伊忍道	￥600
ウィザップ	￥5,300
ウィザードリィV	￥1,500
ウルティマVI	￥1,500
ウルティメイトフットボール	￥1,500
スーパーウルトラベースボール	￥1,500
ウルフェンシュタイン3D	￥1,500
甲竜伝説ヴィルガスト	￥2,800
重装機兵ヴァルケン	￥3,200
エースをねらえ！	￥1,800
エアーマネージメントII	￥7,200
エアーマネージメント	￥4,500
エキゾーストヒートII	￥1,800
[illegible]	￥1,500
NBAプロバスケットボール'94	￥2,000
F-15スーパーストライクイーグル	￥4,800
F-1 GRANDPRIX	￥1,500
F-1グランプリII	￥4,500
エルファリア	￥1,000
伝説のオウガバトル	￥3,500
オセロワールド	￥5,500
鬼神降臨伝ONI	￥[illegible]300
歌舞伎町リーチ麻雀東風戦	￥3,800
餓狼伝説	￥800
餓狼伝説スペシャル	￥3,000
餓狼伝説II	￥1,500
SDガンダム外伝2	￥1,200
がんばれゴエモン2	￥3,000
キャプテン翼[illegible]	￥1,200
究極ハリキリスタジアム2	￥4,200
スーパーキックボクシング	￥2,800
機動警察パトレイバー	￥2,200
くにおのおでん	￥1,800
スーパー競馬	￥3,000
競馬エイトスペシャル	￥2,500
鋼鉄の騎士2	￥3,500
項劉記	￥2,600
魂斗羅スピリッツ	￥1,800
サイバーナイト	￥4,300
サムライスピリッツ	￥5,000
サラブレッドブリーダー	￥2,000
サラブレッドブリーダー2	￥5,200
横山光輝 三国志	￥2,200
ザ・キングオブドラゴン	￥2,800
ザ・ファイヤーメン	￥4,500
首都高バトル94	￥6,200
初代熱血硬派くにおくん	￥2,000
シルヴァサーガII	￥1,500
新日本プロレス バトルフィールド	￥5,000
新桃太郎伝説	￥3,500
Jリーグ エキサイトステージ94	￥4,200
Jリーグサッカープライムゴール	￥1,200
Jリーグサッカープライムゴール2	￥3,600
[illegible]ーグ スーパーサッカー	￥1,500
実況パワフルプロ野球94	￥4,800
[illegible]サッカー	￥3,300
CP[illegible]	￥3,500
すーぱーへべれけ	￥3,200
スターフォックス	￥1,000
ストリートファイターII	￥500
スーパーストリートファイターII	￥4,300
ストリートファイターII ターボ	￥800
スペースバズーカ	￥500
スマッシュTV	￥800
テレビアニメ スラムダンク	￥2,500
スレイヤーズ	￥6,500

商品名	中古販売
美少女戦士 セーラームーン	￥3,200
聖剣伝説2	￥1,200
セプテントリオン	￥3,200
ゼルダの伝説	￥1,400
ゼロヨンチャンプRR	￥5,800
全日本プロレス	￥1,000
全日本プロレス ダッシュ	￥1,500
ソードワールド	￥1,500
ソードワールド2	￥5,800
太閤立志伝	￥3,800
ダービースタリオンII	￥7,500
スーパー大航海時代[illegible]	￥4,600
スーパー大航海時代	￥3,800
大爆笑 人生劇場	￥3,200
WWFスーパー レッスルマニア	￥1,200
WWFロイヤルランブル	￥1,500
リターン・オブ・ダブルドラゴン	￥800
スーパーダンクショット	￥600
ダンジョンマスター	￥1,800
スーパーチャイニーズワールド	￥1,500
超戦士[illegible]闘強導夢	￥1,500
超魔界村	￥1,600
スーパーヅガン	￥2,200
TMNTミュータントウォーリアーズ	￥3,000
TMNT タートルズインタイム	￥2,500
[illegible]	￥7,200
テクモスーパーNBAバスケットボール	￥2,200
天舞スピリッツ	￥4,200
ディアボーイズ	￥4,200
デビルズコース	￥6,000
トラッキー Aり〜ぐさっか〜	￥3,200
スーパートランプ[illegible]	￥5,500
ドラゴンスレイヤー	￥1,800
ドラゴンボールZ 超武闘伝	￥800
ドラゴンボールZ 超武闘伝2	￥1,500
超魔界大戦 ドラボッチャン	￥1,500
南国少年パプワくん	￥4,000
2020年スーパーベースボール	￥2,200
スーパーニチブツ麻雀2	￥3,500
ハットトリックヒーロー	￥1,500
白熱プロ野球ガンバリーグ'94	￥3,800
遥かなるオーガスタ	￥4,500
半熟英雄	￥1,200
バスタード暗黒の破壊神	￥4,200
バズー！魔法世界	￥2,800
バトルZEQUE伝	￥2,800
バトルドッジボール	￥1,200
バトルドッジボールII	￥1,200
スーパーバレーII	￥3,000
パチ夫くんスペシャル	￥4,200
パチスロ物語ユニバーサル	￥5,500
パチンコウォーズ2	￥4,500
パロディウスだ！	￥3,600
スーパーパワーリーグ	￥1,600
ヒューマングランプリ2	￥3,800
ヒーロー戦記	￥2,000
飛龍の拳Sパワーアップ	￥1,500
BIG RUN	￥600
ファイターズヒストリー	￥3,000
ファイナル・ファイト	￥800
ファイナルファイトガイ	￥800
ファイナルファイトII	￥800
ファイナルファンタジー5	￥1,500
ファイナルファンタジー6	￥3,000
スーパーファイヤープロレス	￥800
スーパーファイヤープロレスリングII	￥800
スーパーファミスタ	￥800
スーパーフォーメーションサッカー	￥1,200
スーパーフォーメーションサッカー94	￥4,500
スーパーフォーメーションサッカー94 最終	￥5,500
HOOK フック	￥2,200
スーパーブラックバス	￥4,800

商品名	中古販売
す〜ぱ〜ぷよぷよ	￥4,800
プロサッカー	￥980
ヘラクレスの栄光IV	￥5,500
弁慶外伝 砂の章	￥2,800
ペブルビーチの波濤	￥4,500
北斗の拳6	￥2,000
北斗の拳7	￥2,800
スーパー本命G-1制覇	￥1,800
スーパーボンバーマン	￥4,200
ぽっぷるメイル	￥2,800
ポピュラス	￥800
真・麻雀	￥3,000
[illegible] マカマカ	￥1,200
MOTHER II	￥4,800
マジックソード	￥1,500
魔神転生	￥1,800
マジンガーZ	￥2,800
松村邦洋伝	￥2,800
マリオカート	￥4,200
スーパーマリオコレクション	￥4,500
ミスティック・クエスト	￥1,800
真・女神転生	￥2,500
真・女神転生II	￥2,800
スーパーメトロイド	￥1,500
モノポリー	￥5,500
スーパー桃太郎電鉄II	￥5,500
モンスターメーカーIII	￥2,800
ユートピア	￥3,200
幽・遊・白書	￥1,200
ゆうゆのクイズで GOGO	￥2,500
夢幻の如く	￥4,600
ヨッシーのクッキー	￥2,600
ヨーロッパ戦線	￥7,200
ラッシングビート乱	￥1,800
ライブ・ア・ライブ	￥5,800
ラモスのワールドワイドサッカー	￥2,800
らんま½ 激烈乱闘篇	￥1,800
龍虎の拳	￥2,500
スーパーリアル麻雀PIV	￥3,000
スーパーリニアボール	￥2,200
レッドオクトーバー	￥2,100
レナス	￥1,800
ロックマンズサッカー	￥4,200
ロードモナーク	￥1,500
スーパー ロイヤルブラッド	￥3,600
ろくでなしブルース	￥1,800
ロマンシングサガ	￥1,200
ロマンシング・サガ2	￥1,800
ワールドヒーローズ	￥1,800
ワイルドトラックス	￥4,500
ネオジオ	
餓狼伝説 スペシャル	￥2,980
サムライスピリッツ	￥4,980
得点王2	￥7,800
ザ・キングオブファイターズ'94	￥19,800
龍虎の拳	￥4,000
龍虎の拳II	￥5,980
ワールドヒーローズII JET	￥7,200
ハード	
スーパーファミコン	￥10,800
ゲームボーイ	￥3,800
コアグラフィックスII	￥2,800
DUO-R	￥12,800
DUO	￥15,800
DUO RX	￥16,800
メガドライブII	￥4,800
メガCD II	￥9,800
NEW ワンダーメガ2	￥22,800
NEO-GEO	￥14,800
NEO-GEO CD	TEL

—中古買取申込み案内（注意事項）—

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ずソフトと一緒にお送りください。
2. 未成年の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。（無い場合は受付出来ません）
3. 買取受付完了後の返送は不可。
4. 送る前に買取価格を確認して下さい。（価格は毎日の様に変更致します）
5. らくがき、破損、故障など商品価値のないものは送らないで下さい。（万一送られても返品できません）
6. 同ソフトを2本以上送られると買取価格は下がります。又、箱・説明書・付属品が揃っていない商品も価格は下がります。（買取出来ない場合もありますのでなるべく送らないで下さい）
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。（電信為替￥620・800・1,550）
8. 故障、らくがき、保護者の方の承諾、捺印等がないなど受付出来ない場合は返送となりますのでご注意下さい。（返送出来ない場合もあります）
9. 発送返送手数料はお客様負担となりますのでご了承の程よろしくお願いします。

---------------------------------キ リ ト リ---------------------------------

平成　年　月　日　受付番号 №　　　　GM 12/27

買取申込書（保護者承諾書）

氏名	フリガナ　　必らず捺印して下さい。➡ ㊞	生年月日　大・昭・平　年　月　日	年齢　才
電話番号			
住所	〒　—　　読みがな		
ソフト名			
ソフト売却（　）本を承諾します。	保護者署名　未成年者の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ　　㊞	

HA…ハード FA…ファミコン SC…スーパーCD・ROM2 GG…ゲームギア PC…PCエンジン SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ NG…ネオジオ MD…メガドライブ MC…メガCD ACD…アーケードCD ●TELマークの売価は電話でお問い合せください。●価格は送料・消費税別です。※上記商品はほんの一例です。この他にも多数取り揃えていますので、お気軽にお問い合わせください。

ゲーメストラリーカップ

「GRC」開催中！ 残るは2コースの攻略だ！

ドリフトアウト'94

残る2コース、1000湖ラリーとRACラリーは ともに1レグのみの構成。最後まで全開だあ〜！

担当：ずるずる

残るステージあと2つ！

ドリフトアウト'94のステージ攻略も、残すところあと2ステージとなった。

すでにクリアするのなんて簡単さという人も今や多い。

しかしより速く走る上で、コースを熟知することは、非常に大切なこと。

今回もロードマップを中心に攻略していくので、走れる人は、より速く走るために活用し、これからという人は、予備知識として頭に入れていってほしい。

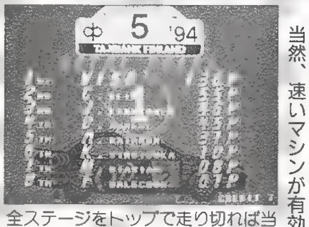
どこまで極められるかな。

使いやすい車を選ぶか、速い車を選ぶか

完走するだけであればどの車でもクリアすることは可能。ただやりやすいかやりにくいかの違いだけ。もちろんやりやすいほうが早くクリアはできる。

だが、タイムを狙うとなると、どの車でもということはなくなる。

当然、速いマシンが有効になる。

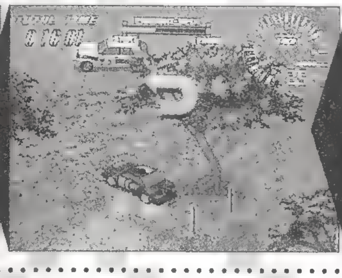


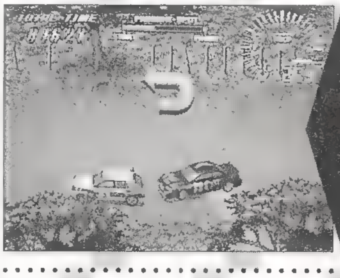
全ステージをトップで走り切れば当然ランキングはトップになる！

現在開催中のＧＲＣではとくに車別の集計はしていない。どのマシンでもいいが、速いほうがいいのは当然だ。

選んだマシンの特性を知った上で次にやることは、そのマシンを生かすこと。







サファリラリーでのショートカットを紹介しよう。ここはかなりタイムに影響するところだ。

速いマシンを選ぶことになれば、その速度を生かし、とにかく全開で走る！

コーナーは、大きくふくれることを想定し、アウトから入るようにしていけば問題は解決していく。

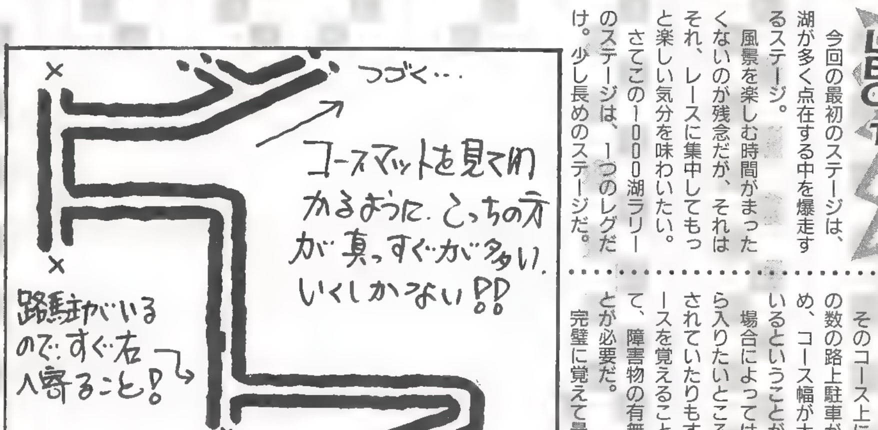
あとはやり込みだけだ！

第5戦 1000湖ラリー LEG1

今回の最初のステージは、湖が多く点在する中を爆走するステージ。

風景を楽しむ時間がまったくないのが残念だが、それはそれ、レースに集中してもっと楽しい気分を味わいたい。

さてこの1000湖ラリーのステージは、1つのレグだけ。少し長めのステージだ。



コース全体を見てみると、これといって難しいところが見えないが、それはコースの形だけを見ているだけだから。

そのコース上には、かなりの数の路上駐車が存在するため、コース幅が大幅に減っているということが言える。

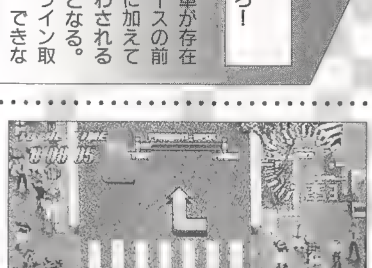
場合によっては、アウトから入りたいところに路上駐車されていたりもするので、コースを覚えることにプラスして、障害物の有無も覚えることが必要だ。

完璧に覚えて最速を狙うぞ。

路上駐車に気をつけろ！

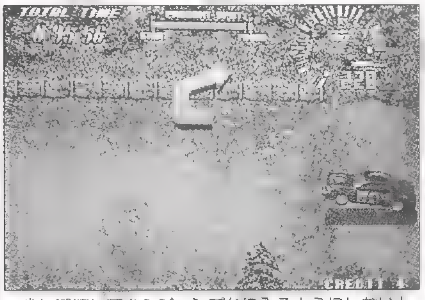
点々と路上駐車が存在するのがこのコースの前半の特徴。それに加えて直角カーブが合わされるとかなりの難度となる。

道幅も狭く、ライン取りがきびしいが、できなければ1位はムリだぞ。



アウトにいる車に注意！なるべくアウト側から入るように！

立ち止まってはダメだ！
不屈の攻略闘志を燃やせ!!



少し減速してからジャンプ台に入るようにしないと、コースアウトしてしまうぞ！



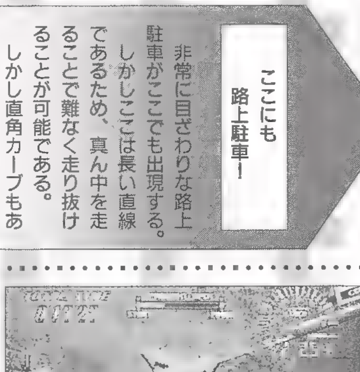
右へのコーナーの少し手前、看板と看板の間がショートカットの入口だ。



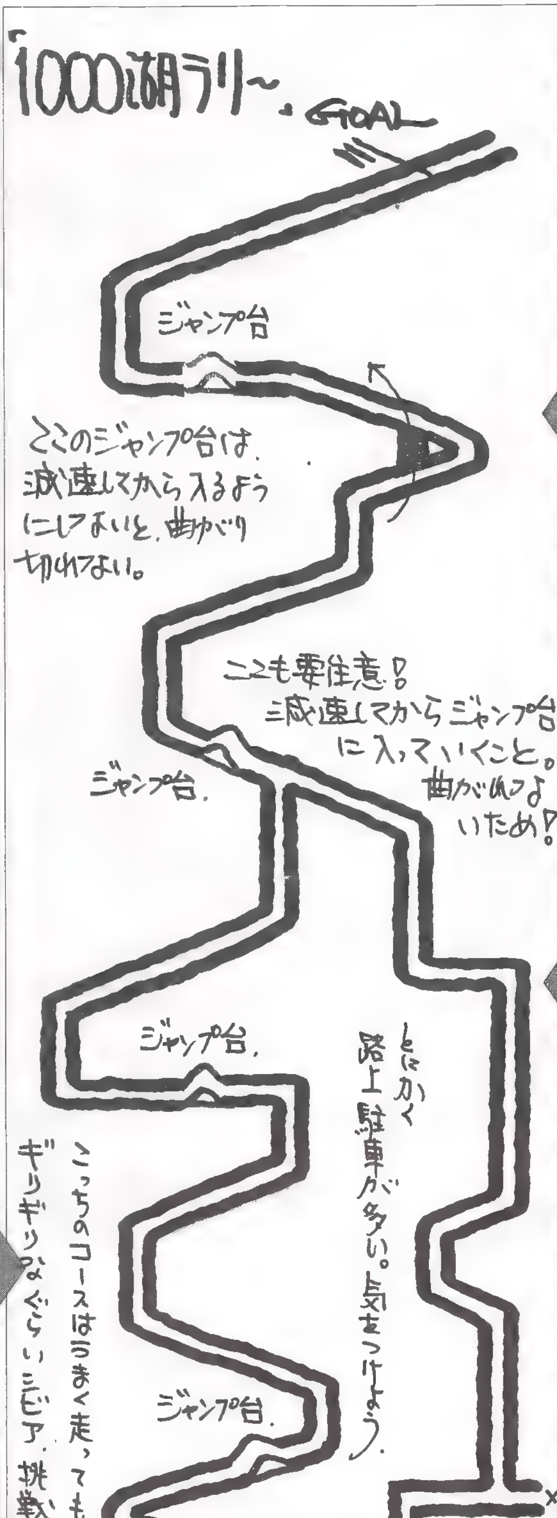
両側に路上駐車の車がいっぱいいる！真ん中を走るようにしてぶつからないこと。

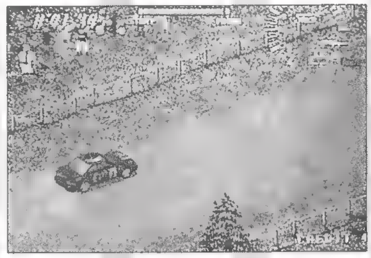
ここにも路上駐車！

非常に目ざわりな路上駐車がここでも出現する。しかしここは長い直線であるため、真ん中を走ることで難なく走り抜けることが可能である。
しかし直角カーブもあるので気を抜かないこと。



ここのステージのポイント、分岐ーここはそのまま真っすぐ！

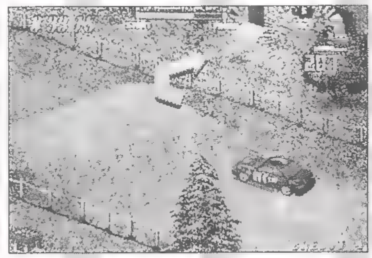




さあゴールまで全開走行だ！次は最終ステージ、RACラリー。

ショートカットも利用しろ！

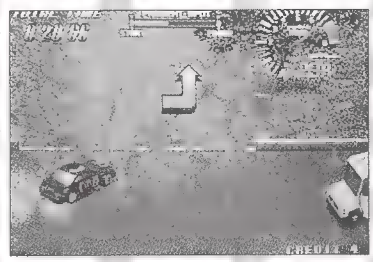
コース後半に、ショートカットのできるところが一つある。
タイムアップするためには絶対に使わない手はない。またそのあとのジャンプは減速することを忘れないように。



さあジャンプ台ー減速してから進入していくぞ！

合流後ジャンプあり！

分岐したコースと合流したあとすぐにジャンプ台がある。このあとすぐに右カーブが存在するため、ジャンプする前に減速する必要がある。
もちろん高速で抜けるためアウトから入るぞ。



オンロードからスタートへ。真っすぐ進まないようにしよう。

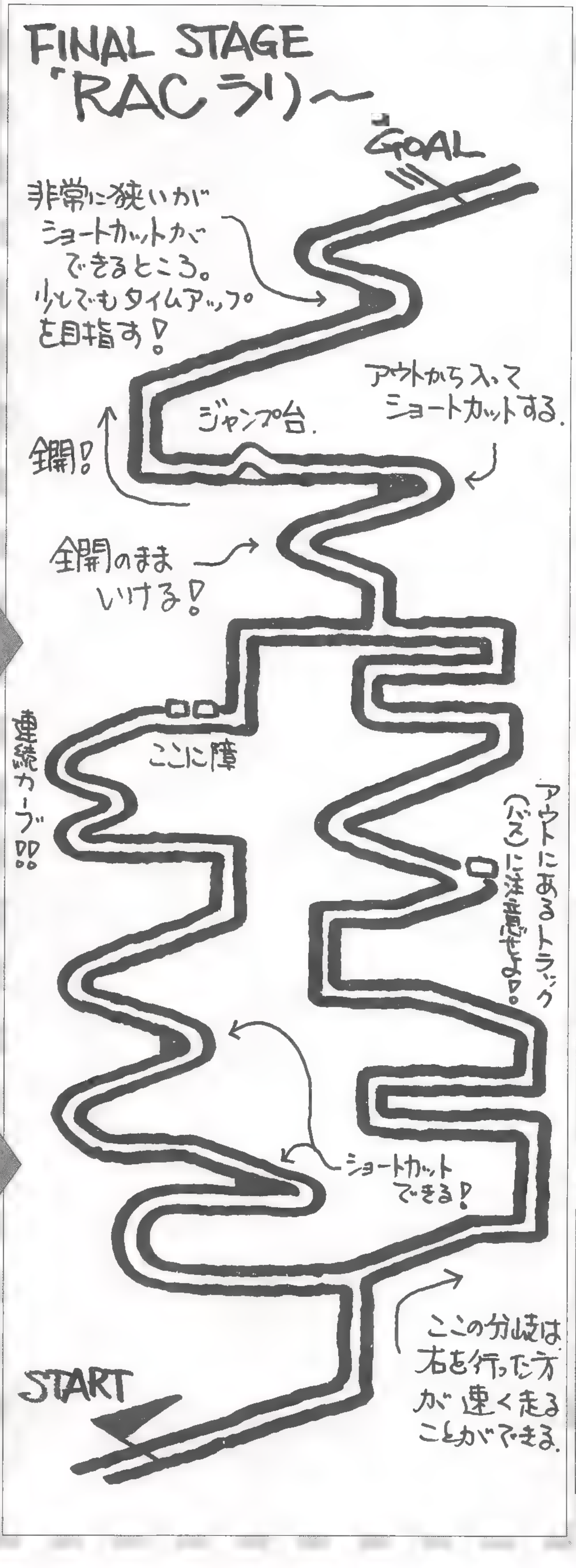
分岐は右（直進）ー

スタートして路上駐車地帯を走り抜けると分岐にやってくる。
ここは右（直進）ー 左へ行くと、上手に走れても、タイムはギリギリになるほど難しい。右でタイムアップだ。

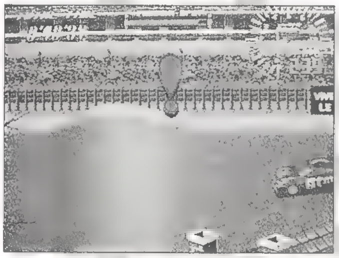
第6戦 RACラリー LEG 1

最後のステージはイギリスが舞台のラリーだ。
ここのステージは、前のステージと同じく、1レグのみの設定。そのかわり、テクニカルなコースとなっている。
ロードマップを見てもわかるように、こんなにグネグネしている！

その全体像を想像したことのなかった人はかなりビックリしたのではないだろうか。
どちらを走ったほうがいいかは、非常に難しいところであるが、ショートカットがあるほうを捨てて、直角カーブの多いほうを選ぶのがいいだろう。
一気に曲がるよりは、90度で済ませるほうがいいというのも、曲がっている時間を考えた上でのこと。
速度が落ちる時間もこのほうが少ないしね。

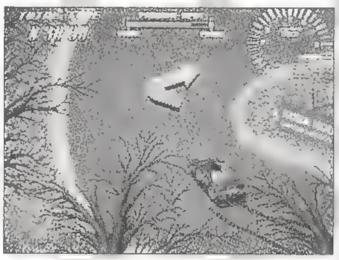



すっごく難しいショートカットが最後の最後にある！車2台分ぐらいしか幅がない！


線路を横に見つつジャンプ台！ここはそのまま全力で飛ぶ！

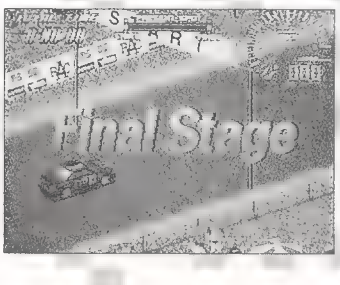
ショートカットは必ず使え！

合流後は、もう迷わずゴールを目指すのみ！
その途中には、ショートカットが2カ所存在するので、これは絶対に使い、タイムを少しでも縮めるようにしたい。
ジャンプは全開だ！

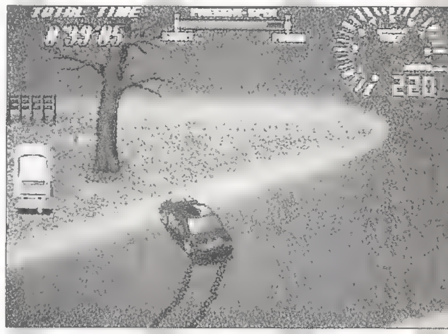

マップ上ではきつそうだが、問題なく全開のまま走れる！

分岐は右だ！

一気に曲がるカーブが少ないほうを選ぶ。曲がる回数はほぼ同じであるが、デコボコの数だけで比べると、断然右のほうが少ないことがロードマップを見ることで、理解できる。なら右を走るしかない。



さあついに最後のステージへ。気合を入れてスタートだ！


コース後半に入っても気をゆるめない！ショートカットができるのなら必ず使おう！


アウトにふくらむと…あーっ！トラック！ここはぜひ覚えておこう。アウトから入れ！


速く走るためには、この分岐、右を選ぶ。曲がる回数も少ない、速い！

1レグしかない気合を入れるべし

今回は、2つのラリーコースを攻略しているが、その中身は、長い1つのレグのみという形。2ステージで2レグしか存在しない。

しかしどちらも最後の最後というだけあって、難度は高いものとなっている。

コース的にもそうだが、障害物であるとか、分岐であるとか。

ちょっとしたミスがその次のミスも生むなんてことが多くなるのも、コースのレベルの高さから。そういったミスをなくすためにも、コース全体を把握するためにもロードマップを上手に使ってほしいと思う。

あとはどれだけタイムを縮められるかだ。

「1000湖ラリー」	
1位	53秒98
2位	54秒11
3位	54秒62
4位	55秒21
5位	55秒71
6位	56秒01

「RACラリー」	
1位	42秒01
2位	42秒52
3位	42秒81
4位	43秒26
5位	43秒67
6位	43秒74

誌上ゲーム大会開催！「GRC（ゲーメストラリーカップ）ドリフトアウト'94」

先々号から3戦にわたり、ゲーメスト、ドリフトアウト'94攻略ページ誌上でポイント争いによるゲーム大会を開催。(先々号(12月30日号)今号(1月30日合併号)そして次号(2月28日号))

~~ゲーメストカップ第1戦 12／30号大会(12／15必着) 1位～6位までポイント有り~~

ゲーメストカップ第2戦 1／30号大会(1／14必着) 1位～6位までポイント有り

ゲーメストカップ第3戦 2／28号大会(2／15必着) 1位～6位までポイント有り

3戦分のポイントを合計 → GRCシリーズチャンピオン決定

大会の形式は、毎回とも面数、クリア優先で、クリアが多い場合、トータルのポイント数で争うものとする。

車種は自由に選んでよい。

なお、オール1位の場合は、ポイント数が同じになるため、ハイスコアで表示されるトータルのタイムでの争いとなる。

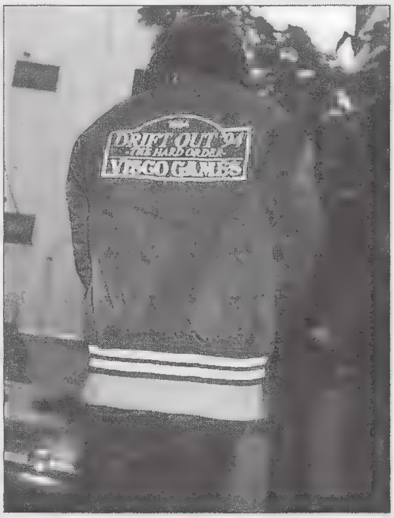
各号で締切られるスコアには、1位から6位までに入ったものに勝利ポイントが与えられる(1位に10点、2位に6点、3位に4点、4位に3点、5位2点、6位1点)。

各号で1位になったものには、勝利者賞として、ドリフトアウト'94Tシャツが与えられる。

さらに、各号で取ったポイントが、3戦分トータルで計算され、GRCのチャンピオンが決定する。

そのチャンピオンには、ビスコ特製のウインドブレーカーが与えられるのだ。

なお、この大会の参加方法は、本誌に付いているドリフトアウト'94用はがきにスコアを記入して、確認をとってもらうことでできるぞー



総合順位でトップになるとこのウインドブレーカーが贈られる。



各大会の1位にはドリフトアウト'94のTシャツが贈られる。

祝！'94年ゲーメスト大賞受賞!!

THE KING OF FIGHTERS '94

いい加減出尽くした感のあるKOFだけど、なんのまだまだ、重箱の隅をつついてでも遊び切る!!

担当：MC（ムラサメチョッパー）ハマー

対CPUア・ラ・カルト

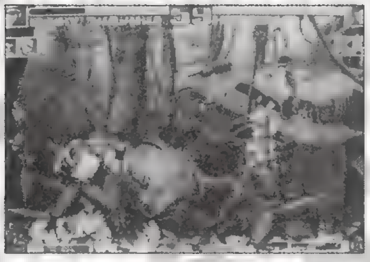
今まで本誌や増刊に載っていなかったCPUパターンをフォローしておこう。

●気合溜めパターン

CPU戦で特定の技を出して攻撃などを誘う方法があるが、こちらの気合溜めでも誘えるキャラが結構いるのだ。気合溜めに反応する主なキャラと技は、

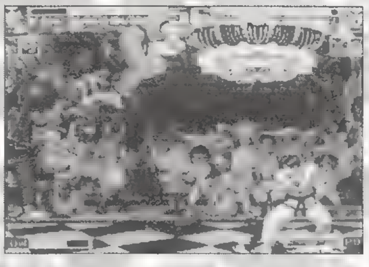
大門・ハイデルン・テリー・キングなど――気合溜め
タクマ――前ダッシュ
リョウ――前ジャンプ
アンディ――斬影拳、空破弾
ユリ――虎煌拳

など。ただどれも完全ではなく、特に気合溜めは試合開始直後以外ではほぼノーチャンス。でも一度溜め始めてしまえばゲージ半分までは手を出してこないので、跳び込みからの連続技で一気にケリをつけることも可能。特に、これといった攻略方法のないキングには駄目もとで狙ってみるべし。


4段×2プラスゲイザー削りで勝ち決定。

そのほかのキャラに関しては時間の差はあるものの、確率はかなり高い。タクマには投げや小足払い連打（テリーなら大パンチ×2→小バーンで気絶も狙える）、リョウには対空技、ユリには跳び込みで対処できる。アンディを誘うときは画面端か十分距離をとってからにしよう。避けて投げなどで転ばせてしまえば、起き上がりに跳び込みから連続技が狙える。ちなみにリョウは体力が減ると反応が悪くなるが、かわりに覇王翔吼拳や龍虎乱舞を出してくれる。

●対チャン小足連打パターン


これで半分までは減らせる。ダッシュ投げも来るので注意。

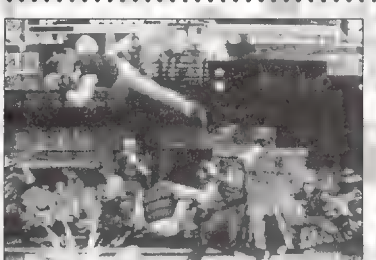
チャンに対し画面の端と端から少し近付いた程度の間合いで小足払いを連打すると、鉄球粉砕撃（「ぬおりゃあぁぁー」ってやつね）の空振りを誘うことができるので、この隙に突進技や飛び道具を当てる。かなりシビアだけど飛燕鳳凰脚も入るぞ。別に小足払いで誘わなくても入る超必殺技もある。例えばこいつはなぜかハイデルンの超必殺技をガードしない。京の超必殺も小足払いで止めようとしてくらってくれる（少し離れて出すこと）。

●対京跳び込みパターン

CPUの京はうろうろ近付きつつキャンセル闇払いなどでの大足払い（ふっ飛ばし）キャンセル→闇払いの間にジャンプ攻撃を当てられるキャラがいる。紅丸やアンディは遅すぎてダメだが、ハイデルン程度のジャンプスピードがあればジャンプふっ飛ばし攻撃ぐらいなら余裕で当てられる。テリーや京なら気絶連続技も狙えるぞ。ユリは雷煌拳が当たる。さらにもし京がキャンセルをかけなくても、このときはなぜかまず反撃されない。ただし最初の攻撃をガードした位置が近過ぎた場合は、二発目の足払いをくらってしまうので注意。


鳳凰脚は楽に入る。


ここでレバーを斜め上に入れっぱなしにすれば……、


「喰らえい〜！」となる。お前が喰らえ。

●ガードキャンセルパターン

「もうCPUは余裕っチ、クリアするだけじゃつまらん！」という人は、CPU相手に一発ガードキャンセルでカウンターをかましてみよう。とはいえCPUは5回以上ガード→ガードになるように通常技をつないでこないので、必然的に多段ガード必殺技待ちになる。狙い目は、

・真空片手駒
・回転飛猿斬
・フェニックスアロー
・D・クレイジー
・超必殺忍蜂

といったあたり。片手駒とフェニックスアローはそれぞれ気合溜め（画面端で、しかも確率低）・しゃがみ小パンチで誘えるが、それ以外はほとんど運なので、チャンスがきたら確実に決めてギャラリーをわかせよう。片手駒にファイナルブリンガーや飛猿斬にイリュージョンダンスはなかなか。


まさに「Go to Hellー!!」至福の瞬間。

立ち止まってはダメだ！
不屈の攻略闘志を燃やせ!!

ア・ラ・カルト

やりこむほど奥が深くなる（かもしれない）対戦で、ちょっと役立つ知識を紹介しよう。

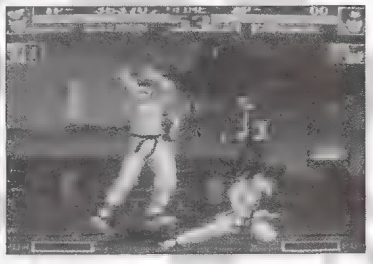
●明日に向かってダッシュー

ちょっと情報が遅れてしまって申し訳ないのだけれど、ジャンプの着地のときにできる隙は必殺技でキャンセルが可能。「着地に技を置かれるとガードできない」「くぐって投げようとして逆に必殺投げをくらった」という現象の原因はここにあるのだが、実はこのことはダッシュにも当てはまる。例えば紅丸などの小足払いの速いキャラが連打しているところにダッシュで突っ込んでも、無敵技や必殺投げなら着地の瞬間に入力することで一方的に攻撃できてしまう。CPUラルフ・クラークのダッシュスーパーアルゼンチンが足払いや投げで返せないのもこのため。対戦ではダッシュ自体がなかなかスムーズにできないが、特に必殺投げを持っているキャラは反撃を恐れずに積極的に狙ってみよう。

「フンッ!!」
「あ、あれ!?」通常投げだとやられるぞ。



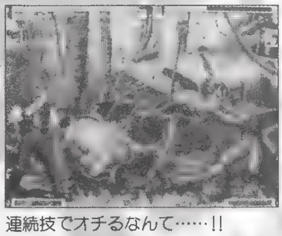
「ダッシュ投げには小足連打…」



●真・連打キャンセル

ボタン連打で出る技（爆烈拳・バルカンパンチ・鉄球大回転）はすべての通常技にキャンセルをかけられることは有名だが、このキャンセルがかかる瞬間別の優先順位が高い必殺技を同時に入力すると、連打技ではなくこっちが出てしまう（これまた情報が遅いなぁ、スマンです）。

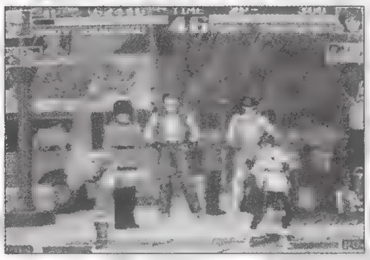
特に有効なのがラルフとクラークのガトリングアタック。近立ち大パンチの2発目をバルカンパンチキャンセルするつもりでパンチボタン（大がいい）を連打しつつ、「ここだー！」というタイミングの直前でレバーを前に入れる。多少慣れが必要だが、これが跳び込み大攻撃から決まれば夢の「ガトリング気絶6段」（シラフのときは5段目で気絶）の完成だ。



連続技でオチるなんて……!!

●スルーアタックのススメ

ダメージが0、ダウンもしないのでいいとこなしと言われ続けてきたスルーアタックだが、いろいろ工夫すればそれなりの使い道は見つかるもの。例えばこのゲームではくらい時間よりガード時間のほうが短い。つまり、今まで連続ガードだと思っていた攻撃でも実際は攻撃避けでよけられる場合が多い。でも避けてる間に投げられるかも…。そんなときこそスルーアタックの出番ーガード中からレバーを前に入れてA or Bボタンを連打、すると攻撃の切れ目にすかさずスルーアタックが当たり、キャンセルして飛び道具でも出せば「あっ！」という間に攻守が逆転というあんばい（そんなにうまくいくことは滅多にないけどね）。キャンセル飛び道具や突進技（特に斬影拳）に有効なのはもちろん、技の出が遅いキャラならラルフなどの連続跳び込みに対しても置いておくような感じで使える。ダメージ量よりも試合の流れを重視する通な人はぜひ使いこなしてみよう。ちなみにジャンプ攻撃や飛び道具をガード中に足払いで転んだときは、起き上がりスルーアタックが出せるぞ。



これに当たったら潔く負けを認めること（起き上がりで出してる）。

セガ・エンタープライゼス

鈴木常務来たる



1994 Nov.18 18：00PM～
Y.M.C.A. KANDA TOKYO

さる11月18日、ゲーメストは、セガ開発のトップ鈴木久司常務をお迎えして、いろいろなお話をうかがった。普段ゲームで遊んでばかりいると思われてるが、ボクらもちゃんと勉強もしてんのよ。

構成：アナーキャー松井

「今日は本音で話させていただきたいと思います」。そう切りだした鈴木常務のお話は、実に興味深いものでした。それを全部ここに掲載するのは残念ながら無理なので、ゲーメスト読者の皆さんが特に興味を持たれると思われる部分を要約してお届けします。

＊　＊　＊　＊　＊

まず最初に私は仕事っていうのは、情熱があるからするものだと思うわけです。

たくさんの人がいれば当然意見がぶつかることもあるわけで、そういう場合は徹底的に意見をぶつけあうべきだと思います。

ただしそれは、あくまでその場限りの仕事上でのことと割り切って、感情的になったりせずすぐに忘れてしまうこと。私もけっこうよく怒るほうですが、忘れるのも早いんです。

セガという会社

よく言われるんですが、セガというのはあんまり代表作と呼べる作品がないんです。他社さんで言うところの、インベーダーや、パックマン、ストⅡというような一時代を築いたような作品がないんですよ。ただいつの時代も一通りのことはやっているんですがね。

だからセガっていうのは決してホームランバッターだとは思ってないんですよ。確実にヒットをかさねてゆく会社だと思っています。

今回、講演のタイトルが、「セガの考えるゲーム」となってますが、実はセガってそんなに考えてゲームをつくってるわけじゃないんですね(笑)。自然とね、ある程度できてくるものなんですよ。

僕はセガに入って随分たつんですが、セガってもともとは外資系の会社なんですよ。僕が入社したころは上の人間にも結構外国人とかがいて、書類なんかもすべて英語で。当時週休2日の会社といったら外資系ぐらいなもので、それにひかれて入ったんですけどね。そのころは、アメリカから中古のジュークボックスなんかを輸入したりしてたんですよ。社名もサービスゲームといって。そのアタマの文字をとってSEGAになったんです。

アーケードゲーム史を振り返る

セガが最初につくった体感ゲームは、ハング・オンなんですが、あんなかっこうの筐体で実際またがってまでプレイしてもらえるのかなあって随分と不安だったんです。そしたらたまたまある男が自分の趣味で作曲をやっていたんですが、そのテープを持ってきてそれを入れてやってみたらノリがよくてこりゃあいけるぞと。それであのゲームにBGMがつくことになったんですよ。

スペースハリアーにしても、あれって私がアメリカに行ったときたまたまそういう乗り込んでプレイするタイプのゲームがあったんですね。ただこれが、実によく壊れるしろものだったんです。あまり実用に耐えられるマシンではなかったんですが、そのアイデアはいいなと思って。それで日本に帰ってきてからさっそくつくってみようかなってことでスペースハリアーをつくったんです。だからあの作品はゲームとしての発想よりもメカニズムのほうが先にできてたんですよ。

それと最初あのゲームの自機はタイトルにあるように、ハリアーという戦闘機だったんですが、どうもいまひとつだったんで自機を人間にしちゃったんです。

そんな感じでやっているんで、あまり計画的に動いているわけではないんですよ。これは、他のメーカーさんも同じだと思います。いろいろとやってみてそこから何かが生まれて来るんです。一から企画通り作っていって大ヒットするなんてことはあまりないですね。そんなうまくゆくばかりではありませんから、逆にいろいろとやりすぎてどんどん泥沼にはまっていってしまうということもあるわけです。そうなるともう大変なんですが。



セガの求める人材

今セガには約千人の開発の人間がいて、そこに新人が入ってきて、とりあえず一本誰かの下についてやらせるんです。それが終わった段階で差ができはじめますね。次からもう一本まかせられるやつもいれば、まだまだとてもじゃないけど仕事をまかせられないってのもいますね。何本やってもダメってのもいますし



ね。これはもうどうしようもないですね。

やる気のある人ってのは、自然に伸びますね。口ではどんなにがんばりますと言っても全然ダメな人もいれば、だまってほとんどしゃべらないけど仕事だけはできるって人もいるんです。そこらへんを見抜くのも私の仕事だと思ってます。

だから開発の人間を採用する際の面接などにもなるたけ出るようにしてますし。

で、いろいろな質問をするんです。セガが大きな会社だからという理由で応募してくる人もいますが、そういう人はセガではまず採用しません。大きな会社ならほかにもいくらでもあるわけで、わざわざセガにきてもらう必要はないんです。

あと一時ゲームが好きですっていう人たちを採用したことがあるんですが、これもあんまりよくなかったです。やっぱりゲームをやるのが好きな人と作るのが好きな人は違うんですね。

それに、あのゲームのここをこうすればもっと良くなるって言う人もよく見かけるんですが、一度人が作ったものを後から手直しするのは、楽なんですよ。最初のものよりいいものができて当然なんです。そういう連中に、じゃあ一から自分でゲームを作ってみろってやらせるとだめですね。ある程度のところまでは来るんだけど、それ以上はだめですね。

うちのAM2研の鈴木裕なんて、逆にあんまりゲームとかはしないんですよ。バーチャレーシングやバーチャファイターなんかを作ったわけだけど、別にレースや格闘技にそんな詳しかったわけでもないんです。ただ作るとなったらレース関係の本なんかをたくさん買ってきて一気に勉強するし、バーチャファイターのときなんか中国の山の中まで出かけて行ったりしちゃう。そういう風なところから独創的なものは生まれてくるような気がします。

＊　＊　＊　＊　＊

もっといろいろな話が出たのだけれども、誌面ではここまでしか伝えられないのが残念だ。我々ゲーメスト編集部としてもいろいろと考えさせられる講演でした。

仕事っていうのは、情熱があるからするものだと思う

名古屋は「え〜の〜」！

アミューズメントマシンフレッシュ'94 IN 中部

秋風すさぶ快晴の11月20日朝8時。MAN次郎、ショー小杉、営業松永、そして私ことマウント二田の4名は名古屋に降り立った。

勅命を受け朝6時の電車で出発した我々は、車内で爆睡を敢行。来たるべき時に備え、戦士はしばしの休息を済ませていた。

「準備は万端！かかってきなさい!!」

リキむマウント。本当は夕べ現場に送った荷物が届くかどうか超心配なのだが、仲間に心配をかけまいとする涙ぐましいハッタリ。内心ドキドキの祐樹(マウント)君であった。

そおーれ、設営設営〜っ！

さて、いざ入場。さすがに幕張メッセほどではないにしろ、会場はなかなか広くて整頓されておる。いざゆかん我らがブース。

サン電子さんのご好意により筐体2台とモニター2台を貸していただき、さっそくゲーム大会の準備。ゲームはサン電子のギャラクシーファイトだ。

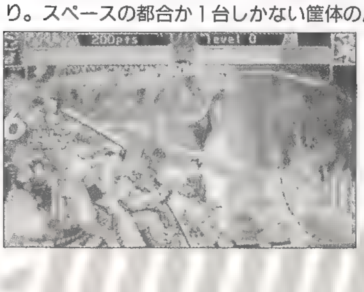
おっとそうだ、準備が終わるまで取材に行こうっと。

最新ゲームがそこかしこ 失禁も辞さず！

何と言っても、今回のショーの目玉ゲームはカプコンのXメンだろう。一般公開されるのはこのショーが初めてだし、話題作だしね。

予想どおりカプコンブースの筐体付近には人間山脈が連なり、マウントの接近を阻んだ。しかし、そんなことでくじける俺じゃあない。持ち前の軟体を生かし、なんとか画面は拝めた。ストIIシリーズとはまったく違う印象を受けたのはマウントだけじゃないはずだ。クネクネ動くわ、倒れた相手にケリくれるわ、画面ははるか上方までジャンプするわ…エトセトラ。わー！こりゃ発売が楽しみだー。

セガのバーチャファイター2も凄い人だかり。スペースの都合か1台しかない筐体の周りには、せめて画面だけでもとつめかける人でねぶた祭り状態。ヒィー、とても近寄れなぬ。

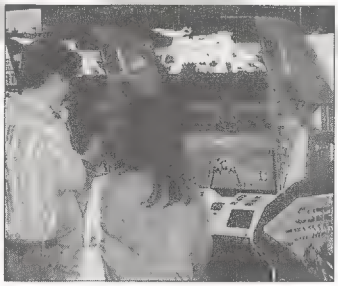

やっぱし人気のX-MEN。

バーチャ2は、先のAMショーで既に発表されていたにもかかわらずセンセーショナルな点は相変わらずらしい。このゲームほど写真で伝えきれないゲームもないもんね、確かに。


見よこの人だかり！筐体は遠すぎだ…。

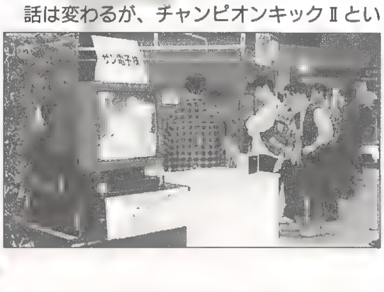
ナムコブースにはサイバーコマンド。言わずと知れたサイバースレッドの続編。随所に改良の点が見られ、あらゆる面でパワーアップしていると言える期待作だ。安定した人気だったぞ。

そして、我がゲーメストブースでもゲーム大会を行ったギャラクシーファイト。未来銀河を舞台に、多彩なキャラが狂乱麗舞！計4回行ったゲーム大会には実に多くの人が参加してくれて、非常に盛り上がったぞ。やっぱりルーミとロルフを使う人が圧倒的に多かった。ウチのMAN次郎はもっぱらゴールデン・ドーンを使いこんでいたが、誰も使っていなかった。


対戦が熱いのは変わらず。

まあ、ゲーム大会の模様は前号のギャラクシーファイトの記事を読んでくれたまい。

話は変わるが、チャンピオンキックIIというキック力測定機があって、MAN次郎はなんと"518キログラム"をマーク。もしこれを上回った人がいたら教えてほしい。


ギャラファイは曲もイイのだ。



真サムも大会が行なわれていた。

闘い済んで日が暮れて

予定の2日を終えて感じたのが、ショー自体が予想以上の盛り上がりを見せていたこと。特に変わったイベントが開催されたわけでもないのだが、Xメンをはじめとしたひときわ高レベルの作品が集まった結果だと思う。

あるいは、これまで主に東京で行われてきたためこういったショーに参加できなかったユーザーたちの、「パトス爆発」！といったところだろうか？

P.S.さて恐れていた通り、前日発送した荷物はとうとう届かなかった。イベントに参加してくださった方々に差し上げようと、ゲーメストグッズを用意してはいたんだけど…。ごめんよ君たち。

ゲーメストブース来場者アンケート

1位	バーチャファイター2
2位	X-MEN
3位	ギャラクシーファイト
4位	サイバーコマンド
5位	真サムライスピリッツ

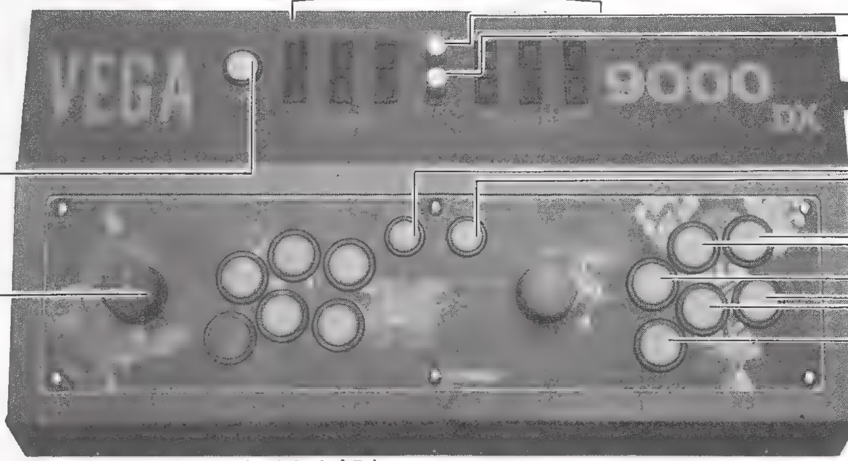

大会は全部で4回行われた。ライターとの対戦コーナーもあったぞ。

新発売!!

6ボタン全て使用(1P・2P両用)
家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

VEGA-9000DX専用 ※トリガーボタン:自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

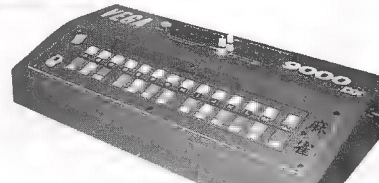
“VEGA-9000DX” 究極のコントロールボックス
¥53,000



※写真はヴァンパイア専用パネルタイプです。

■ スーパーストリートファイターⅡ専用パネルタイプもあります ▶¥53,000
■ VEGA-9000DXターボパネル仕様 限定在庫処分 ▶¥47,000

■ ビデオRGB21ピン・S端子TVに対応。
■ ステレオ基板内蔵。
■ 連射ON/OFF SW12コ付き。
■ 連射スピードが目で判るLED付き。
■ 電源セルフチェック機能付き。
■ マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■ 秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■ PCエンジン(6ボタン仕様)・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます(各ケーブルは別売)。
■ 高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

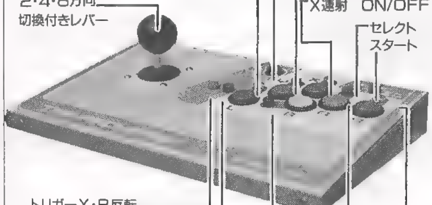


*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン(6ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

在庫大処分!



型番 *SF-1000*
特価 ¥6,000(在庫限り)

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴

○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
○連射VRでスピードを変えられます。
○トリガーX・B反転することができます。
○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(2P可)

新発売



★基板ニュース★

●X-MEN基板発売中。
●X-MENカートリッジ発売中。
●ヴァンパイア基板発売中。
●スーパーストⅡX基板発売中。
●真サムライスピリッツ発売中。
●その他、新製品・中古基板、多数あります。 くわしくはお電話で!

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX 取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
●3カ月間保証書付きです。
●アフターサービスは完全ですので安心してください。

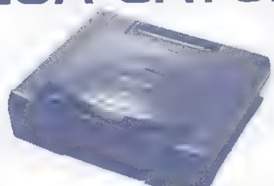
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

NEO-GEO CD



真サムライスピリッツ(他のソフト可)付
税込 ¥52,800

SEGA SATURN



バーチャファイター付
税込 ¥49,800

真侍魂カートリッジ ¥14,800 (税込)、送料1,000円

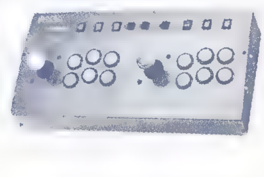


PANA TWIN



新価格で登場！
¥38000

PANA CUSTOM



¥34000

VEGA9000DX

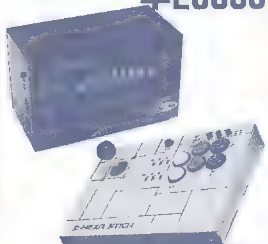
スーパーストII対応



¥53000

シグマAV-3000

¥25000

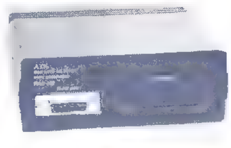


シグマ6000TB

¥13800

TM-RGBエキスパンダ2

AXIS RGB
オートセレクタ(RAS-HD)
コンパクトタイプ



※15ピンでは同期のあわなかったRGBの映像がくっきり映ります。
RAS-HD(本体)
¥14500

[家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします！]

特に家庭用ネオジオソフト、スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

[中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！]

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上下記まで請求してください。
御注文方法　在庫確認の上現金書留で御入金くださるか安全便利な代金引換システムを御利用ください。(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます) コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報FAXサービス利用方法

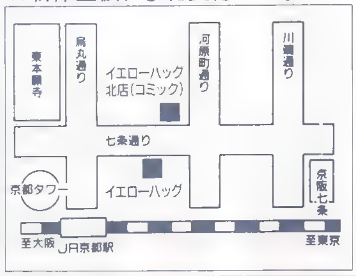
下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押してください」
➡567890#
案内「あなたのFAX番号を市街局番から押して最後に#を押してください」
➡□□□□□□□□□□□#
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

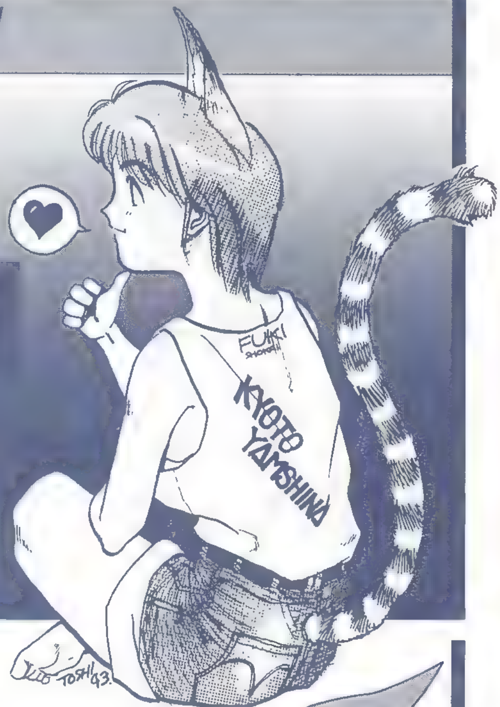
イエローバッグ

Yellow-Bag
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市 下京区 七条河原町
西入南側　KSビル1F
営業時間 12：00〜20：00
年中無休　消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、
富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

- イメージファイト……… ¥9,000
- 快傑ヤンチャ丸……… ¥5,000
- 海底大戦争……… ¥38,000
- ギャロップ……… ¥9,000
- クイズF1 1・2フィニッシュ…… ¥3,000
- ぐっすんおよよ……… ¥25,000
- 覇沙夢……… ¥3,000
- 豪血寺一族……… ¥25,000
- ブレイゾン……… ¥3,000
- エキサイティングサッカー…… ¥3,000
- マッドシャーク……… ¥42,000
- レゾン(新品)……… ¥10,000
- キャプテンコマンドー……… ¥30,000
- ザキングオブドラゴンズ…… ¥30,000
- クイズ三国志……… ¥3,000
- クイズ殿様の野望……… ¥3,000
- ストⅡダッシュ……… ¥12,000
- ストⅡダッシュターボ…… ¥20,000
- ヴァンパイア……… ¥95,000
- スカッシュ……… ¥3,000
- クォース……… ¥7,000
- サプライズアタック……… ¥6,000
- スラムダンク……… ¥98,000
- サイバトラー……… ¥18,000
- ファンタズム……… ¥15,000
- 雷電Ⅱ……… ¥60,000
- グランドクロス(パネル付き)…… ¥15,000
- タントアール……… ¥12,000
- パンクパニック……… ¥35,000
- フリーキック……… ¥3,000
- モンスターレア……… ¥15,000
- レッスルウォー……… ¥15,000
- エキサイティングアワー…… ¥8,000
- カダッシュ……… ¥8,000
- スラップファイト……… ¥8,000
- ヴォルフィード……… ¥10,000
- Dr.トッペル探検隊……… ¥8,000
- ハットトリックヒーロー'93…… ¥50,000
- シャドーフォース……… ¥18,000
- ダブルドラゴン……… ¥8,000
- クイズココロジー2……… ¥5,000
- ボンジャック……… ¥15,000
- スタジアムヒーロー……… ¥3,000
- デスブレイド……… ¥10,000
- バルダーダッシュ……… ¥12,000
- ヘビースマッシュ……… ¥35,000
- ゼロウイング……… ¥10,000
- ドギューン……… ¥18,000
- ヴィマナ……… ¥15,000
- フィグゼイト……… ¥18,000
- V・V……… ¥23,000
- ヘルファイヤー……… ¥10,000
- F/A……… ¥22,000
- エメラルディア……… ¥20,000

今月の超目玉

ヴァンパイア(Bボードのみ)‥¥30,000
D&D(Bボードのみ)……¥25,000

1月5日AM10：00からの電話予約になります
(それ以前の受付は出来ません)

- グレートスラッガーズ…¥35,000
- ニューマンアスレチック……¥23,000
- ネビュラスレイ……… ¥55,000
- ナックルヘッズ……… ¥23,000
- ウルトラマン……… ¥3,000
- 電神魔傀……… ¥42,000
- ドラゴンボールZ……… ¥18,000
- マクロス……… ¥18,000
- ソニックウイングス…… ¥23,000
- 魔法大作戦……… ¥30,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。

その他、多数値下げしました!!
ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい!

大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。
最新基板も有ります。TEL下さいネ。

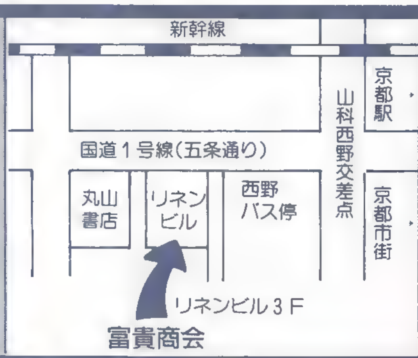
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
＊振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00〜PM7:00
日・祝日、
第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

家庭用《真サムライスピリッツ》 ¥15,800 Telにてご相談します

NEO GEO家庭用	
真サムライスピリッツ	格安
NEO GEO本体	格安
NEO GEO業務用	
MV-1FZ	特価
MV-1F	特価
MV-1	特価
ギャラクシーファイト	特価
真サムライスピリッツ	特価
オペレーションラグナロク	特価
ファイトフィーバー	特価
痛快GANGAN行進曲	特価
ソニックウイングス2	特価
パワースパイク2	特価
ワールドヒーローズ2JET	特価
Fヒストリーダイナマイト	特価
龍虎の拳2	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
得点王	8,000
餓狼伝説2	2,000
ビューポイント	18,000
ビューポイント（新品）	30,000
龍虎の拳	2,000
ワールドヒーローズ	2,000
アンドロデュノス	5,000
ラストリゾート	7,000
ミューティションネイション	3,000
サッカーブロール	3,000
フットボールフレンジー	5,000
餓狼伝説	2,000
スラッシュラリー	4,000
ロボアーミー	3,000
8マン	3,000
2020スーパーベースボール	4,000
戦国伝承	3,000
ゴーストパイロット	6,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボーリング	7,000
サイバーリップ	5,000
ザ・スーパースパイ	4,000
ライディングヒーロー	7,000
トッププレイヤーズゴルフ	7,000
マジシャンロード	7,000
NAM-1975	7,000
フライングパワーディスク（新品）	18,000
カプコン	
X-MEN	特価
X-MEN（カートリッジ）	特価
ヴァンパイア	特価
ヴァンパイア（カートリッジ）	特価
スーパーストリートファイターⅡX	特価
スーパーストⅡX（カートリッジ）	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
エイリアンVSプレデター	特価
CPシステムⅡマザー	特価
天地を喰らう	38,000
天地を喰らうⅡ	23,000
ザキングオブドラゴンズ	18,000
大魔界村	48,000
バース	25,000
ナイツオブザラウンド	18,000
U.S.ネイビー	28,000
キャプテンコマンドー	25,000
マジックソード	25,000
ファイナルファイト	12,000
ストライダー飛竜	80,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	15,000
ぷにっきぃず	10,000
虎への道	9,000
サイドアーム	8,000
魔界村	23,000
ナムコ	
鉄拳	特価
ネビュラスレイ	特価
グレートスラッガーズ	6,000
ティンクルピット	12,000
F／A	17,000
ニューマンアスレチック	18,000
コズモギャングザパズル	6,000
エメラルディア	6,000
アサルト（P付）	70,000
フェリオス	68,000
ドラゴンセイバー	33,000
ワルキューレの伝説	70,000
インディジョーンズ	48,000
ペラボーマン（SW付）	75,000
パックマニア	35,000
スプラッターハウス	30,000
ピストル大名の冒険	15,000
デンジャラスシード	18,000
ギャラガ	30,000
ギャプラス	25,000
パラデューク	35,000
バックランド	80,000
グロブダー	55,000
ドラゴンバスター	53,000
ワンダーモモ	88,000
ホッピングマッピー	98,000
コナミ	
極上パロディウス！	特価
ゴルフィンググレイツ（P付）	特価
ゴルフィンググレイツ2	特価
スラムダンク	特価
悪魔城ドラキュラ	78,000
恋のホットロック	68,000
プレミアサッカー	40,000
シンプソンズ	15,000
エイリアンズ	20,000
バンクショット	5,000
パロディウスだ！	15,000
トライゴン	16,000
沙羅曼蛇	25,000
フラックアタック	15,000
クライムファイターズ2	15,000
A-JAX	20,000
ハイパーオリンピック'84	28,000
新入社員とおる君	12,000
魔獣の王国	70,000
タイトー	
カイザーナックル	特価
トップランキングスター	12,000
レイフォース	特価
ハットトリックヒーロー	12,000
ハットトリックヒーロー'93	特価
ラスタンサーガ2	8,000
ライトブリンガー	特価
スラップショット	特価
中華大仙	4,000
功里金団	6,000
火激	3,000
バイオレンスファイト	20,000
ヴォルフィード	7,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
クイズクレヨンしんちゃん2	7,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	10,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	10,000
ニンジャキッズ	13,000
メタルブラック	55,000
セガ	
ぷよぷよ	特価
タントアール	10,000
コラムス	15,000
テトリス	12,000
ゴールデンアックス	9,000
ゴールデンアックスⅡ	35,000
バーニングライバル	30,000
J・リーグサッカー	30,000
ムーンウォーカー	12,000
エイリアンストーム	12,000
エイリアンシンドローム	30,000
ブロクシード	6,000
フラッシュポイント	5,000
モンスターレア	8,000
バーチャファイター	特価
SDI	特価
データイースト	
ファイターズヒストリー	5,000
デスブレイド	9,000
キャプテンアメリカ	12,000
タンブルポップ	5,000
クルードバスター	5,000
バルダーダッシュ	5,000
ウルフファング（海外）	特価
ダークシール（新品）	18,000
アイレム	
ぐっすんおよよ	18,000
ジオストーム	特価
メジャータイトル	12,000
メジャータイトル2	22,000
アンダーカバーコップス	28,000
ガンフォース	12,000
大工の源さん	5,000
エアデュエル	6,000
トンマ	6,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	4,000
テクモ	
V-ゴールサッカー	特価
エイトフォース	特価
雷龍	9,000
ファイナルスターフォース	13,000
ワールドカップ'90	2,000
ワイルドファング	12,000
スイマー	35,000
ガズラー	38,000
STG	3,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズココロジー	3,000
東亜プラン	
バツグン	40,000
バツグン（スペシャルROM）	10,000
達人王	18,000
テキパキ	20,000
アウトゾーン	12,000
ゴークス	5,000
ヘルファイアー	6,000
アトラス	
豪血寺一族	特価
豪血寺一族2	特価
ブレイゾン	3,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
バンプレスト	
ドラゴンボールZ	25,000
SDガンダム	4,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
マクロス	20,000
テクノスジャパン	
西遊降魔録	3,000
エキサイティングアワー	3,000
ダブルドラゴン	5,000
アルファックスZ	5,000
レッスルフェスト	2,000
コンバットライブス	2,000
UPL	
タスクフォースハリアー	6,000
バンダイク	7,000
ムスタング	9,000
アクロバットミッション	8,000
ゴモラ	10,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	12,000
スーパーフォーミュラ	2,000
F-1グランプリ	2,000
F-1グランプリⅡ	5,000
闘☆ブレイザー	8,000
その他	
ハイパーデュエル	20,000
マジカルエラーを探せ	4,000
ガルメデス	5,000
ドリフトアウト	3,000
アースジョーカー	8,000
レゾン	5,000
ダブルウイングス	28,000
ぽいっと	5,000
だるま道場	20,000
セイブカップサッカー	15,000
グランドストライカー	30,000
大江戸ファイト	25,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PV	特価
スーパーリアル麻雀PⅣ	特価
セーラーウォーズ	30,000
スーパー㊙版	30,000
キャンパスハンティング	3,000
ねるとん牌娘団	5,000
とってもE雀	5,000
下取りコーナー	
スーパーストⅡX	相談
ヴァンパイア	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
ウルフファング	相談
グラディウスⅡ	相談
グラディウスⅢ	相談
エドワードランディ	相談
サイコソルジャー	相談
メルヘンメイズ	相談
その他なんでも可	

18インチハンドメイドモニター（中古） ¥43,000



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ） 付¥65,000
電源・ハーネス
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



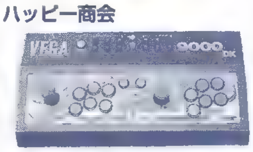
AV-3000 ¥25,000
Σ6000 ¥13,800

KIC



PANACUSTOM ¥34,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX ¥53,000

アイレム



マドンナ 中古¥140,000

KIC

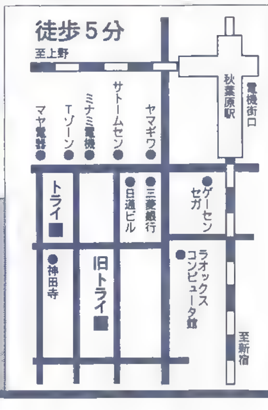


PANA TWIN ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000



株式会社 トライ

新住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

営業時間：10〜7時30分まで
日曜日は11〜6時まで
年中無休

※当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

NICOS クレジット取扱い中

ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。君も最上級のゼイタクを味わってみよう!!

TEL受付は日本一長い深夜12:00までやってるよ。(うーっもうガマンできないTELしよー!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!

═══ 価格は常時変動しますのでTELにて確認して下さい ═══

X-MEN新発売

アテナのはてな	3,000
アクトフェンサー	7,000
アレックスキッド	15,000
アステリクス	20,000
アルゴスの戦士	20,000
アレスの翼	12,000
アレスの翼(海外)	10,000
R-TYPE-LEO	18,000
R-TYPEII	10,000
イーアルカンフー	15,000
怒III P無(海外)	28,000
1943(海外)	8,000
ヴィマナ	10,000
ウルフファング	45,000
ウルトラマン倶楽部	6,000
ヴァンパイア	TEL
エアバスター(海外)	12,000
エレベーターアクション	15,000
エクセライザー(海外)	4,000
エイリアンVSプレデター	TEL
STGストライクガンナー	7,000
X-MEN	大特価
X-MEN ロムボード	新発売
黄金の城(海外)	23,000
大江戸ファイト流血	TEL
オーマイガァー	9,000
カルテット2	15,000
カルテット(海外)	17,000
ガンネイル	15,000
カイロスの館(海外)	15,000
ガンスモーク	28,000
ガンホーキ	10,000
カンガルー(海外)	22,000
ガンフロンティア	30,000
カブキZ	12,000
ギガンテス	10,000
強行突破(海外)	8,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	TEL
奇々怪界	6,000
クイズめくるめくストーリー	1,500
クイズ18禁	5,000
クイズF1	1,500
クイズTV合衆国Q&Q	1,500
クイズSHOWbyショーバイ	12,000
クラッチヒッター	7,500
クイズクレヨンしんちゃん	6,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
グレートソードマン	15,000
グラディウスII	27,000
ぐっすんおよよ	15,000
クライムファイターズ	7,000
功里金団	5,000
グラディウス(バブルタイプ)	25,000
グラディウスIII	25,000
原始島	12,000
コナミのピンポン	5,000
ゴジラ	15,000
コラムス	5,000
ゴールドメダリスト	1,000
豪血寺一族	18,000
コズミックアドベンジャー	30,000
豪寺一族2	TEL
サイバリオンP付	65,000
サンダーゾーン	18,000
ザクソン	29,000
最後の忍道	15,000
サプライズアタック	4,000
サイコニクスオスカ	12,000
シークレットエージェント	14,000
シンプソンズ	20,000
ジロイラス(海外)	18,000
ジャングルキング(海外)	28,000
新入社員とおる君(海外)	9,000
ジンジンジップ	15,000
ジッピーレース	6,000
シティコネクション	30,000
スティンガー	27,000
スーパークイックス	7,000
スーパーマン	15,000
スケバン雀士竜子	25,000
スクランブルエッグ(海外)	9,000
スターフォース	15,000
スーパーオセロ	2,000
スーパーピンボールアクション	12,000
スーパーザクソン	29,000
スクランブル(海外)	18,000
スーパー上海	18,000
S-SFIIX	TEL
SFIIダッシュ	8,000
SF-II ターボ	10,000
スーパーバレー'91	6,000
ストリートファイター	15,000
戦場の狼	15,000
戦場の狼(海外)	12,000
戦場の狼II(海外)	15,000
戦国エース	25,000
セーラームーン	予約受付中
ソニックザヘッジホッグP付	23,000
SON SON	10,000
ソルダム	7,000
WWFスーパースターズ	3,000
WWFレッスルフェスト	3,000
大魔界村	55,000
闘いの挽歌	28,000
タクスフォースハリアー	7,000
ダンプ松本	12,000
タンブルポップ	5,000
だるま道場	15,000
タイムパイロット	25,000
タイムパイロット(海外)	23,000
タイムパイロット84	28,000
ダブルドリブル	7,000
XXミッション	10,000
タントアール	9,000
ダークシールII	15,000
達人王	22,000
タフターフ	12,000
チャンピオンレスラー	5,000
チェルノブ	20,000
ツインビー	30,000
ティップタップ(海外)	32,000
テラフォース	8,000
ティンクスター	35,000
テトリス	9,000
トップローラー	5,000
トライアウト	3,000
ドキューン	13,000
特殊部隊ジャッカル	25,000
〃 (海外)	18,000
トライゴン	18,000
トリオTHEパンチ	35,000
トリテ	10,000
トップランキングスターズ	12,000
ナックルジョー	18,000
忍者君2(海外)	10,000
忍者プリンセス(海外)	20,000
ネクストスペース	4,000
バンクショット	5,000
ハイパースポーツスペシャル	20,000
ハットトリックヒーロー93	35,000
パイプドリーム	2,000
ハイパーオリンピック	13,000
〃 (海外)	10,000
バトルレーンVol5	10,000
バッグマン	30,000
ハイパーオリンピック84(海外)	15,000
ハンバーガー(海外)	25,000
ハイパーデュエル	16,000
バイオレンスファイト(海外)	12,000
ヒットジアイス	3,000
ひげ丸	18,000
ピラニア	25,000
必殺無頼拳(海外)	15,000
ビジランテ(海外)	3,000
フラワー	15,000
プレイガール(脱衣なし)	7,000
プレイガール(〃)	7,000
フィグゼイド	10,000
ぶにっきーず	12,000
ブロックカーニバル	7,000
ファイナルスターフォース	17,000
ファンタジー(海外)	40,000
フェニックス	35,000
プレアデス	35,000
フロッガー	26,000
フロントライン	25,000
フック	23,000
プレミアムサッカー	35,000
ファイナルファイト	10,000
ブランティア	12,000
べんべろべえ	38,000
ヘビーバレル(P無)	12,000
ペンゴ(海外)	23,000
ボナンザブラザーズ	7,000
ポトポト	7,000
ぽいっと	8,000
ポップフレイマー(海外)	35,000
マグマックス	10,000
マスターオブウェポン(海外)	8,000
マジックソード(海外)	23,000
マジックソード	28,000
魔界村	18,000
Mr Do!(AMP無)	15,000
Mr Do'sワイルドライド(AMP無)	20,000
ムーンパトロール(海外)	25,000
メジャータイトル	12,000
メガゾーン(海外)	22,000
燃えよゴンタ	18,000
モモコ120%	20,000
やんちゃ丸(海外)	2,000
UFOロボダンガー	9,000
ラストミッション	25,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000
リングの王者	35,000
リングファイター	3,000
リムロッキンバスケット	8,000
ルート16(海外)	28,000
レディバグ(AMP無)	30,000
ロックンロープ(海外)	30,000
ロストワールドP付	90,000
ワイリータワー(海外)	25,000
ワイルドファング(海外)	9,000
ワールドカップ'94	15,000
ワールドラリー	25,000

ナムコ

フェリオス	65,000
リブルラブル	55,000
グレートスラッガー	15,000
エメラルディア	5,000
スカイキッド	50,000
ワルキューレの伝説	58,000
スーパーワールドコート	16,000
ナックルヘッズ	18,000
インディジョーンズ	50,000
クイズ魔Q大冒険	4,000
メルヘンメイズ	30,000
ドラゴンセイバー	35,000
未来忍者	35,000
ギャプラス	25,000
鉄拳	新発売

麻雀

麻雀大予言	3,000
ファイナルロマンス	15,000
スーチーパイ2	新発売
キャンパスハンティング	3,000
麻雀学園2	3,000
麻雀学園	3,000
リアル麻雀PII	10,000
セーラーウォーズ	30,000
麻雀クリニック	8,000
リアル麻雀バイバイ	1,000
チャンネルズームイン	3,000
プリンセスリーグ	13,000
麻雀ラマン	9,000
とってもE雀	5,000
レディハンター	3,000
麻雀Club 90S	6,000
ミス麻雀コンテスト	3,000
パニックスタジアム	9,000
トリプルウォーズ	3,000
トリプルウォーズII	3,000
スーパーリアルP IV	TEL
スーパーリアルP V	新発売

カプコンCPシステムIIカートリッジ

S-SFIIX	TEL
ヴァンパイア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
D & D	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL

タイトーサブ

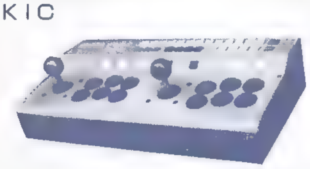
ファイナルブロー	タイトーF2	1,000
ああ栄光の甲子園	〃	1,000
麻雀クエスト(脱衣なし)	〃	1,000
クイズ捕物帖	〃	1,000
クイズゆうゆでGOGO	〃	1,000
クイズHQ	〃	1,000
クイズクエスト	〃	1,000
カイザーナックル	タイトーF3	TEL
ドンドコドン		1,000

業務用NEO-GEO

業務用ハード各種新品&中古	TEL
ビューポイント	15,000
アンドロデュノス	5,000
ラストリゾート	5,000
WH2Jet	5,000
龍虎の拳2	4,000
ぐるりん	6,000
ロボアーミー	3,000
リーグボーリング	6,000
Joy Joyキッド	6,000
侍スピリッツ	6,000
フライングパワーディスク	12,000
サッカーブロール	3,000
トップハンター	10,000
忍者コマンドー	10,000
ミラクルアドベンチャー	10,000
スラッシュラリー	3,000
得点王2	10,000
F・Hダイナマイト	4,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
ファイトフィーバー	15,000
得点王	7,000
クイズ迷探偵ネオジオ	4,000
クイズ大捜査線	4,000
ファイヤースープレックス	1,000
ベースタブロ	1,000
ワールドヒーロー	1,000
ワールドヒーロー2	1,000
龍虎の拳	1,000
キングオブファイターズ94	大特価
真侍スピリッツ	大特価
ギャラクシーファイト	予約OK

コントロールボックス

KIC



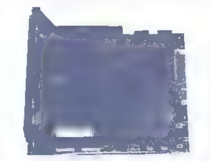
パナツイン……………………¥38,000

シグマ電子



AV3000…¥25,000　シグマ6000…¥13,800

業務用NEO-GEOハード



MVIFZ…¥TEL

コントロールボックスと基板をお買上げの方にはハーネスをサービス致します。
ハーネス1本 ¥ 3,000～4,000

わからないことはTELにてジャンジャン聞いてみてちょー!!

新品大特価・中古品のみ消費税サービス

㈱宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL (052) 916-1407
●営業時間　朝9:30～夜12:00●
日・祝は9:00まで

●購入方法
まずTELにて在庫確認して下さい。
(通販は)
TEL注文後、送料¥800をそえて現金書留で送金してね。
(店売は) 来店前日にTELにて予約して下さい。
リストは80円切手×2を封書で請求してね。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
◎新作早い、不良はこない、安いオール10円～30円です。

名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

あれも！これも！ Iランド価格で提供中！

★アイレム

野球格闘リーグマン・・・・・・・・55,000
アンダーカバーコップス・・・・35,000
ジオストーム・・・・・・・・・・・・・・35,000
四川省2・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・15,000
ぐっすんおよよ・・・・・・・・・・・・15,000
Rータイプレオ・・・・・・・・・・・・15,000
剣豪・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・12,000
サンダーブラスター・・・・・・・・10,000
ボンバーマン・・・・・・・・・・・・・・10,000
Rータイプ・・・・・・・・・・・・・・・・・・28,000
ガンホーキ・・・・・・・・・・・・・・・・・・8,000
迷宮島・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・6,000
ギャロップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・6,000

★カプコン

天地を喰らう・・・・・・・・・・・・・・40,000
USネイビー・・・・・・・・・・・・・・・・40,000
戦場の狼2・・・・・・・・・・・・・・・・・・38,000
マッスルボマーデュオ・・・・・・32,000
キャデラック・・・・・・・・・・・・・・32,000
天地を喰らう2・・・・・・・・・・・・・・30,000
チキチキボーイズ・・・・・・・・・・30,000
マッスルボマー・・・・・・・・・・・・28,000
ワンダー3・・・・・・・・・・・・・・・・・・28,000
バース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・28,000
キャプテンコマンド・・・・・・・・25,000
キングオブドラゴン・・・・・・・・22,000
ぷにっきいず・・・・・・・・・・・・・・15,000
虎への道・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・12,000
ファイナルファイト・・・・・・・・12,000

★コナミ

スラムダンク・・・・・・・・・・・・・・98,000
極上パロディウス・・・・・・・・・・88,000
プレミアサッカー・・・・・・・・・・45,000
アステリクス・・・・・・・・・・・・・・22,000
マーシャルチャンピオン・・・・22,000
ガイアポリス・・・・・・・・・・・・・・20,000
XMEN・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・20,000
パロディウスだ・・・・・・・・・・・・15,000
少林寺への道・・・・・・・・・・・・・・10,000
タートルズ・・・・・・・・・・・・・・・・・・8,000
パンクショット・・・・・・・・・・・・・・6,000
クイズ学問のススメ・・・・・・・・・・5,000

★セガ

ゴールデンアックス2・・・・・・・・50,000
Jリーグ1994・・・・・・・・・・・・・・・・40,000
クラックダウン・・・・・・・・・・・・18,000
ポトポト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・15,000
タントアール・・・・・・・・・・・・・・12,000
コラムス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・12,000
ゴールデンアックス・・・・・・・・10,000
クラッチヒッター・・・・・・・・・・・・8,000
モンスターレア・・・・・・・・・・・・・・8,000
フラッシュポイント・・・・・・・・・・5,000

★タイトー

スペースインベーダーP2・・・60,000
ツインイーグル2・・・・・・・・・・・・48,000
ハットトリックヒーロー93・・38,000
スラップショット・・・・・・・・・・20,000
バブルボブル・・・・・・・・・・・・・・20,000
サンダーフォックス・・・・・・・・20,000
ダイノレクス・・・・・・・・・・・・・・18,000
サイレントドラゴン・・・・・・・・16,000
トップランキングスター・・・・16,000
ルナーク・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・15,000
ラスタンサーガ2・・・・・・・・・・・・12,000
しんちゃんおらと遊ぼう・・・・10,000
スカイスマッシャー・・・・・・・・10,000
クイズクレヨンしんちゃん・・・8,000
究極タイガー・・・・・・・・・・・・・・・・8,000
ヒットジアイス・・・・・・・・・・・・・・8,000

★テクモ

ワールドカップ94・・・・・・・・・・35,000
ファイナルスターフォース・・20,000
ワイルドファング・・・・・・・・・・10,000
スーパーピンボール・・・・・・・・10,000
サンドスコーピオン・・・・・・・・10,000
サンダードラゴン・・・・・・・・・・10,000
ワールドカップ90・・・・・・・・・・・・8,000
リムロッキンバスケット・・・・・・8,000
雷牙・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8,000
クイズココロジー・・・・・・・・・・25,000
クイズココロジー・・・・・・・・・・・・2,000
クイズDANの反乱・・・・・・・・・・・・2,000

★DECO

ジョー＆マックリターン・・・・38,000
グレイトラグタイムショー・・35,000
ポケットギャルDX・・・・・・・・22,000
キャプテンアメリカ・・・・・・・・18,000
ジョー＆マック・・・・・・・・・・・・16,000
ダークシール2・・・・・・・・・・・・・・12,000
ドラゴンニンジャ・・・・・・・・・・12,000
ファンキージェット・・・・・・・・10,000
コブラコマンド・・・・・・・・・・・・・・8,000
ファイターズヒストリー・・・・・・8,000
ロボコップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・8,000
クルードバスター・・・・・・・・・・・・8,000

★ビデオシステム

タオ体道・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・20,000
闘神ブレイザー・・・・・・・・・・・・14,000
ソニックウイング・・・・・・・・・・12,000
スーパーバレー91・・・・・・・・・・・・8,000
F1グランプリ2・・・・・・・・・・・・・・5,000
スーパーフォーミュラー・・・・・・2,000
スーパーバレー・・・・・・・・・・・・・・2,000
F1グランプリ・・・・・・・・・・・・・・・・2,000

★バンプレ

ドラゴンボールZ2・・・・・・・・・・78,000
戦国エース・・・・・・・・・・・・・・・・30,000
アルチメイトテニス・・・・・・・・22,000
マクロス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・16,000
マクロス2・・・・・・・・・・・・・・・・・・12,000
レインボー大陸戦記・・・・・・・・10,000
ウルトラ闘魂伝説・・・・・・・・・・10,000
SDガンダムネオバトル・・・・10,000
機動戦士ガンダム・・・・・・・・・・・・8,000
ウルトラマン倶楽部・・・・・・・・・・6,000
SDガンダム・・・・・・・・・・・・・・・・・・6,000

★ナムコ

リブルラブル・・・・・・・・・・・・・・70,000
マーベルランド・・・・・・・・・・・・60,000
ネピュラスレイ・・・・・・・・・・・・30,000
ニューマンアスレチック・・・・18,000
スーパーワールドコート・・・・16,000
ゼビウス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・16,000
エメラルディア・・・・・・・・・・・・・・8,000
エクスバニア・・・・・・・・・・・・・・・・8,000
クイズ島・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・6,000
コズモギャングパズル・・・・・・・・6,000
ランパート・・・・・・・・・・・・・・・・・・6,000

★その他

ガンバード・・・・・・・・・・・・・・・・78,000
豪血寺一族2・・・・・・・・・・・・・・・・78,000
雷電2・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・65,000
サンダードラゴン2・・・・・・・・・・35,000
ギャルズパニック2・・・・・・・・・・35,000
マッドシャーク・・・・・・・・・・・・28,000
ラピッドヒーロー・・・・・・・・・・25,000
ヒーテッドバレル・・・・・・・・・・22,000
牌砦2仇討ち外伝・・・・・・・・・・・・22,000
燃えよゴンタ・・・・・・・・・・・・・・22,000
豪血寺一族・・・・・・・・・・・・・・・・16,000
プレイガール・・・・・・・・・・・・・・16,000
ボンジャックツイン・・・・・・・・16,000
龍龍・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・15,000
ダルマ道場・・・・・・・・・・・・・・・・15,000
プレイガール2・・・・・・・・・・・・・・14,000
JuJu伝説・・・・・・・・・・・・・・・・・・12,000
爆裂ブレイカー・・・・・・・・・・・・12,000
マジカルクリスタル・・・・・・・・12,000
アクロバットミッション・・・・・・8,000
タスクフォースハリヤー・・・・・・8,000
プレイゾン・・・・・・・・・・・・・・・・・・6,000
おいしいパズル・・・・・・・・・・・・・・5,000

★ネオジオ（業務用）

キングオブファイター94・・・・35,000
得点王2・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・15,000
トップハンター・・・・・・・・・・・・15,000
得点王・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10,000
ワールドヒーロー2JET・・・・・5,000
F／ヒストリーダイナマイト・5,000
サムライスピリッツ・・・・・・・・・・5,000
餓狼伝説スペシャル・・・・・・・・・・5,000
龍虎の拳2・・・・・・・・・・・・・・・・・・5,000
ラストリゾート・・・・・・・・・・・・・・5,000
マジシャンロード・・・・・・・・・・・・5,000
サッカーブロール・・・・・・・・・・・・5,000

★麻雀

グランプリギャル・・・・・・・・・・・・5,000
クイズ麻雀はやくやってよ・・・5,000
とってもE雀・・・・・・・・・・・・・・・・5,000
大予言・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5,000
夏物語・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5,000
ねらえトップスター・・・・・・・・・・5,000
ねるとん牌鯨団・・・・・・・・・・・・・・3,000
ズームイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・3,000
ファンクラブ・・・・・・・・・・・・・・・・3,000
フライデー・・・・・・・・・・・・・・・・・・3,000
キャンパスハンティング・・・・・・3,000
個人教授・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3,000
ダイヤルQ2・・・・・・・・・・・・・・・・・・3,000

※年末・年始の休み　12／30～1／5日まで休みます。1／6日より平常通り営業致します

在庫、価格などはお気軽におたずね下さい

I・ランド
アイ

TEL.0720-84-7501
FAX.0720-83-0527
〒571　大阪府門真市脇田町21-13

中古基板 続々と入荷中!!まずはお電話下さい!!

基盤高価で買い取ります。電話でお問い合わせ下さい

<買取基盤例>
リターンオブイシター
ドルアーガの 塔
モトス
ギャプラス
バックランド
フォゾン
ワンダーモモ
バックマン
ドラゴンスピリッツ
リブルラブル
ドラゴンバスター
メトロクロス
ガンフロンティアサブ
プリルラサブ
タイムトンネル

三輪さんちゃん
ゴンベーのアイムソーリー
悪魔城ドラキュラ
ロストワールド
キング&バルーン
トランキライザーガン
グラディウス シリーズ
サイコ ソルジャー

その他のタイトルも買い取ります。すのでお気軽にご相談下さい。

<あ行>	
アラビアン	26千
R-TYPE 2	13千
アルゴスの 戦士	22千
アサルト プラス	58千
アーク エリア	40千
イーアルカンフー	20千
イエローキャブ	30千
1943	12千
1942	8千
ウォリアーブレード	38千
エイリアンvsプレデーター	98千
エキサイティングアワー Hつき	8千
SRD	6千
SDガンダム サイコサラマンダ	6千
エレベーターアクション	10千
黄金の 城	28千
オーダイン	
あいしいパズルはいりませんか	
コラムス	
コント	

<さ行>	
サラマンダ	32千
サーカスチャーリー	20千
サンセットライダース	38千
ジャイロダイン	12千
ジェミニウイング	10千
シンドバットミステリー	30千
スティンガー	38千
スーパースト II X	1??千
スプラッターハウス	32千
スパルタンX	20千
セイブカップ サッカー	20千
青春スキャンダル	25千
戦場 の 狼	
ゼビウス	
…ラウンド	28千

<は行>	
バンパイア	ASK千
ハニーマウス	18千
バ ー ス	35千
バニッシャー	40千
ハットトリックヒーロー	30千
バルガス	12千
バ グ マ ン	38千
ブラックアタック	18千
ファイティングファンタジー	15千
ファイターズヒストリー	5千
ファンタズム	10千
ぷにっきーず	48千
フック	18千
フーピー	12千
フ…ジェット	25千
…ブラスト	10千
Mr Do!	15千

<ら行>	
雷電	28千
雷神魔界	38千
リブルラブル	62千
リターンオブインベーダー	20千
レディーバグ	38千
ロンバーズ	36千
ロープマン	15千
ローリングサンダー 2	28千

<わ行>	
ワンダーボーイ	10千
ワースタ'90 (PCB)	8千
ワルキューレの 伝説	88千
ワンダー 3	38千

<業務用ネオジオ>	
MVSハードキット ¥38000より	
真サムライ スピリット	ASK
キングofファイター'94	ASK
ビューポイント	33千
ASO 2	5千
クロスソード	8千
NAM-1975	8千
サムライスピリッツ	10千
ワールドヒーローJET	15千
餓狼伝説スペシャル	8千
龍虎の拳2	8千
ニンジャコマンド	8千
ラギ	8千
ラストリゾート	10千

<3000円均一>
アルカノイド リベンジofドゥ
ウルトラマン タイガーヘリ
チャンピオンベースボール
ダブルドラゴン
WWF スーパースターズ
レッスルフェスト
リングの王者
トライアウト
R タイプ c
キングウォーズ

<麻雀、クイズ>	
スーパーリアル P-3	35千
スーパーリアル P-2	22千
スーパー丸禁版	36千
レモン エンジェル	22千
ウルトラマルヒ 麻雀	12千
麻雀クエスト	28千
麻雀大予言	8千
麻雀学園 1or2	10千
麻雀エロチカゴルフ	12千
花の ももこ 組	10千
ねらえ トップスター	8千
トリプルウェーズ	12千
7 次元の 妖精	10千
キャンパスハンティング	8千
レディーハンター	8千
	千
華弥生	6千
アンタッチャブル	10千

新発売!!

当社「パナツイン」「パナカスタム」用
「ネオジオマルチハーネス&インターフェースカード」
スイッチの切替にて3パターンの配置&同時押しボタン

TYPE A
Ⓐ Ⓑ A+B
Ⓒ Ⓓ C+D

TYPE B
Ⓐ Ⓒ A+C
Ⓑ Ⓓ B+D

TYPE C
Ⓐ Ⓑ Ⓒ
Ⓓ

定価:マルチハーネス 6000円
インターフェース 8000円

ストII入門得々セット

今、パナツインを買うとストII(ハーネス付き)でなんと！¥45,000。(基板の種類は当社に選択させて頂きますのでご了承下さい)

※価格は消費税別です。 ※価格は参考でしかありません。電話で在庫と値段を必ず確認して下さい。

代金引換システムでスピーディーな発送
現金書留も受け付けております
※詳しくはTELにてご確認下さい。

中古基板情報はFAXで！

24時間OK！

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」



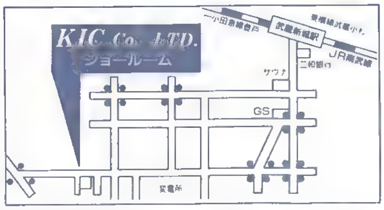
S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN MODEL: MP-92
新価格 ¥38,000

PANA Custom(TM)
¥34,000

共通オプション

●ストII対応ハーネス	¥3,000
●麻雀ハーネス	¥3,000
●VHFユニット	¥3,000
●RGBケーブル	¥3,000
★各種ホビーゲームインターフェースカード★	
●スーパーファミコン用	¥8,000
●PCエンジン用(6ボタン対応)	¥8,000
●ネオジオ用(発売間近)	¥8,000
●メガドライブ用	¥3,000
●MSX用	¥3,000
●連射基板	¥3,000



営業時間
AM10:00～PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!

KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘

TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597
振込先 住友銀行武蔵中原支店 普通520412㈱ケイアイシー

※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第21回

文・四コママンガ
佐竹雅昭

「叫べ！ツチェー!!」
震えろ、俺の心
ときめけ、俺の心
誰もが求める楽園
誰もが感じるエクスタシイ
とびこんでこい、とんでこい
コミックの明日はどっちだ!?

週刊少年ジャンプの巻

マンガ評論第3弾、〝週刊少年ジャンプ〟思い出編だー！

俺が小学校低学年の頃から毎週買い続けているジャンプ。

特にお気に入りの作品はと言えば〝北斗の拳〟だ。

このマンガは俺が大学生のとき、全日本空手道選手権に出場する前日などによく読んだものだ。

これを読むと、心の底から熱いものを感じ、不思議と自分が強くなった気になるのだ。

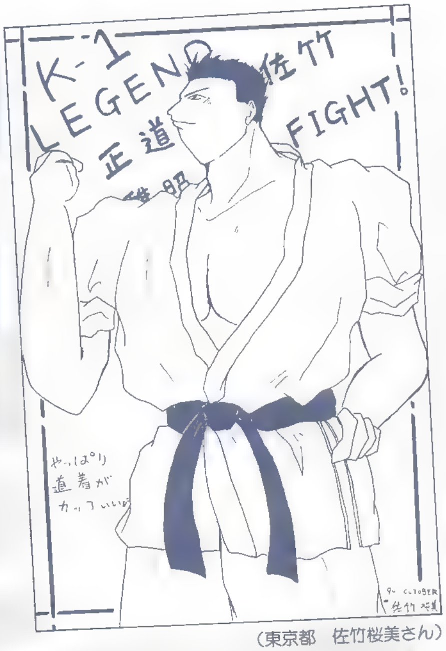
主人公のケンシロウが使う北斗神拳に憧れ、道場での練習中にアタタタタと掛け声をかけて笑われたこともあった。

なかでも悪役のラオウが好きだった。

ケンシロウとの対決に敗れてしまい自ら命を断つのだが、最期に天に向かって拳を突き出し「我、生涯に於いて一片の悔い無し」と叫び息を引き取るのだ。

この台詞は宮本武蔵の五輪の書のなかにもあるが、何事においても常に全力を尽くし、後悔をしないようにという意味である。

俺は試合前になるとこの台詞を思い出し、全力を尽くして戦うのだ。



（東京都　佐竹桜美さん）



ある意味でこの〝北斗の拳〟は、俺のバイブルとも呼べる作品かも知れない。

続いては古いところで〝悪たれジャイアンツ〟。

この作品は少年野球マンガなのだが、とにかくハイレベルの野球を展開する。

初めはそれほど強くなかったチームが、後半にはプロ野球の予備軍的存在になり、各チームの予備軍同士で戦うことになるのだ。

主人公の村瀬明はリトルジャイアンツのエースピッチャー。

こいつが物凄い剛速球を投げて、ライバルのリトル阪神・世良と大人顔負けの試合をしてくれる。

この〝悪たれジャイアンツ〟以前は〝アストロ球団〟〝侍ジャイアンツ〟などの超人選手オンパレード状態であった。

今では魔球を投げるピッチャーが出場するマンガがなく寂しい感があるが、当時はとにかく想像を絶する野球が誌面で繰り広げられていた。

そのほかには、〝トイレット博士〟〝あらし三匹〟〝サーキットの狼〟〝東大一直線〟など個性豊かな作品が多数登場した。

最後に、俺を格闘技の世界に引き込んだ〝リングにかけろ〟はぜひとも読んでもらいたい作品だ。

主人公・高嶺竜児が使う必殺技「ブーメランフック」は対戦相手を何百メートルもぶっ飛ばすー

最近では少し勢いのなくなってきたジャンプ。

今ジャンプに欠けているのは必殺技だ!!

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　28歳　格闘家　計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

愛のポエム

「12年前」
懐かしいあの人に
出会えた日から
僕の思い出の一部が
今にも消えそうだ
明日は明日で
何か不思議な気がする
最後にあの人から
もらった赤いハンカチ
右のポケットに隠れてる
by　さたやん

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

ゲーメスト アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

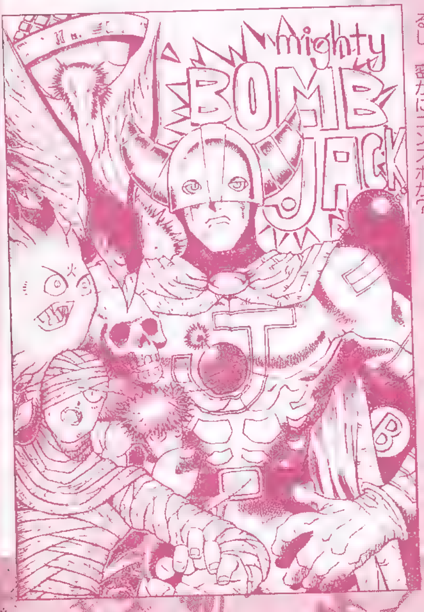
チマタでは64ビットマシーンや、やれ次世代機だとか騒いでおるが、あくまで我々のタマシヒはゲーセンに有り。家にばっかりこもってないで、ゲーセン通いを欠かさぬよーにな。
（次世代機全面購入男・田渕健康）

今月のいっぱつ!!

続・影の陰謀 第26話

☆「なあ、ゲーメスト見たか？」
「おう、確かもう裏メスト大賞の募集をしていたな」
「裏メストかあ…オレはやっぱヴァンパイアかな」
「フッ、やはりそうきたか」
「なんだよ、じゃあおまえはどのゲームなんだよ」
「笑止千万！真の裏メストの栄光にふさわしいのは、そこらのゲームではないっ！」
「じゃあ何なんだよ？」
「それは…各メーカーのキャラクター企画者だあ！」
「はあ？」
「よく考えてみろ。今年発売されたゲームのキャラを。実にバラエティーに富んでおり、人種のるつぼ状態だ。それによって、プレイする人間の趣味にあわせてキャラが選択できるではないか。それは一体誰のおかげだ？キャラの企画者だろう」
「だ、だけどよう…」
「なんとっ！まだ解せぬというのかぁぁっ！ならば例を挙げて説明してやろう！確か、お前は女キャラ好きだったな」
「…そうだけど」
「女キャラの好みも人それぞれだろう。年上のお姉様好きにはキングやシャルロットを！ハイレグ、Tバックマニアにはキャミィ、不知火舞だ！そして愛に歳の差なんて関係ないぜ！という諸君には、お梅、お種、お志摩のババアトリオ！ああーんもっといじめてぇーと言うあなたには、アンジェラにジャンヌ！もう普通じゃダメ！私をボロボロに引き裂いてぇぇというデンジャーな野郎には、ソニア・キタナ・ミレーナの究極神拳であっちへレッツゴー！ヒャッホー！」
「おい、何か論点がずれてるぞ」
「喝！論点もクソもあるかあ。まだまだ続くぞ！ペラペラで二次元の女には興味がねぇというお兄さん、いい子がいますぜ、ちょいと角々だが、3次元のポリゴンガール、パイとサラだ！3次元でもポリゴンではダメ、生身がいいという人には、究極のゲームギャラクターの企画者の重要性がわかったろう」
「しかし、裏メストは一応ゲームを…」
「ちがうっ！裏メストだからこそなのだ！ゲームそのものはゲーメスト大賞で栄光を手にすることができる。しかし、こういう陰の開発者はどうだ？だから裏メストで彼らにも栄光の光を与えてやらねばならんのだぁ！」
「そうだよな。開発者、企画者の努力を認めてあげる場も必要だな」
「わかってくれたか同志よ！さあ、一緒にあの夕日に向かって走ろう！」
（大阪府　戸田XEX雅人君）Ⓐ
★裏方にも栄光を、か。どーせならゲームデザイナーや営業の人やデバッカーやゲーセンのオヤジにも裏メスト大賞を…ってあれ？

ル千葉〇子だ！ハアハアもっと見てえというアダルティーな男性には、新人A〇女優のような脱ぎ方のユリ！セーラー服の下はビキニかと思わせ肩透かしをくらわすアテナ！
「おい、お前勢いだけで言ってるけど、この発言はとっても危険だぞ。全国のギャルゲーマーを敵にまわすことになるぞ！」
「笑止！そんなものは捨て置け！ラストは、男の永遠のコンプレックス、ロリータフリークには…もうわかっておるな、ナコルルにチャムチャムだあ！可愛い顔して辻斬り三昧。デンジャーなスメルのする女の子たちだ。今なら鳥と猿がついてくるぞ。オッケー！カモン！レッツトライだあー！
……ということでどうだ、キ



⬅（石川県　中村ソース君(学①)）
★うおぁーボンジャックだーとか思ったらマイティとか付いてるし。密かにコンスポか？

がぶりよりゲーマー人生



アースクェイクや王虎使ってると、なぜかギャラリーが増える。気持ちはわかるが、めずらしい生き物でも見たかのように騒ぐのはやめてほしいっス。
（大阪府　OZAX君Ⓑ）

特集・我が心のゲーメスト大賞

★いわゆる裏メスト大賞というものである。今回はアイランド誌上で募った所、くるわくるわの独断上等のハガキ。
『ゲーメスト大賞とまでは行かないが、オレは個人的にこのゲームが気に入ってるんじゃぁぁ！』なる読者ちゃんの魂の叫びが込められた、この裏メスト大賞、早速発表じゃー！

裏ゲーメスト大賞！ 1位 大江戸ファイト

★ああ、やっぱりコレか…と納得のいく大賞作品。
必要以上にしぶきまくる鮮血と、鈴鹿のシケインなみに大きく曲解した世界観にはただただ脱帽。

☆割れる地蔵に怖い女キャラ、思わず画面から目をそらさずにはいられない演出といい、まさに「裏」にふさわしい。
（愛知県　溝口徹君Ⓒ）

☆問答無用の真剣勝負（笑）。大江戸の世界に生まれなくてよかった。
（埼玉県　瀬能格君Ⓓ）

2位 ずんずん教の野望

★コインを入れればそこは80年代。やってくれるぜ港技研。でも実はていねいに作られた佳作ゲーム。

☆チープなBGM、どっかで見たゲーム展開、そしてあのオープニング！と三方から攻めたずんずん教を推す。
（茨城県　投稿ゲリラパンチピンチ君Ⓔ）

☆自機が地蔵…これだけでもうお腹いっぱい。
（東京都　三原武司君Ⓕ）

第3位 バトルクロード

★うあ、またもやカルトゲー。リアル指向の格闘ゲームを目指したが、リアル過ぎてテンポが遅かったという、惜しくも本末転倒ぎみな作品。

☆ゆうきスペシャルが、このゲームのすべてを物語っていたような気がする。
（千葉県　ノリ送れ君Ⓖ）

☆相撲取りとサイボーグが闘いを繰り広げるという（悪）夢のようなゲームであった。実は近所に対戦台が数カ月にわたって設置されていた。
（東京都　石島智君Ⓗ）

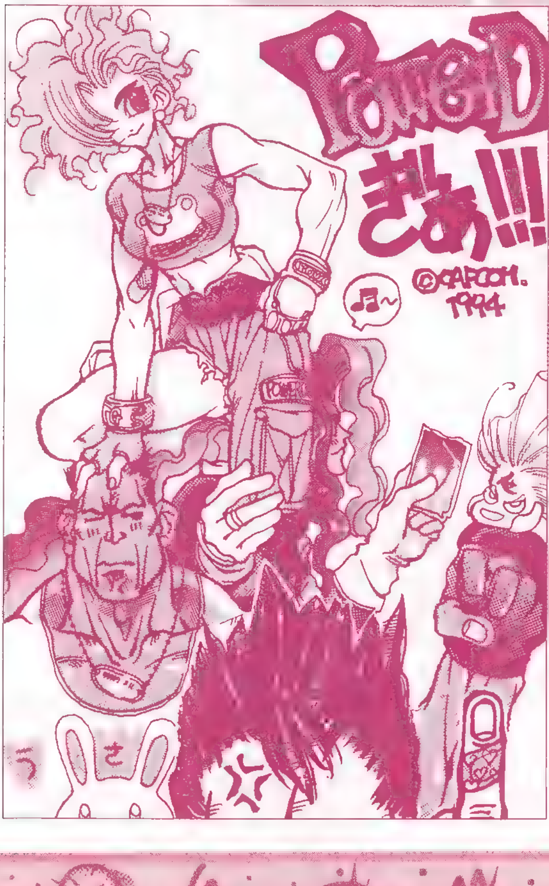
なお、4位以下として
4位　グランドクロス
5位　モータルコンバットⅡ
6位　だるま道場
7位　パーフェクトソルジャーズ
8位　ジョー&マックリターンズ
9位　ゴジラ
10位　ぽいっと
…がランクインしている。
これらのゲームが一堂に会しているゲーセンがあったら、ぜひとも行ってみたいものだ。

裏キャラクター特別賞 藤堂竜白&タムタム

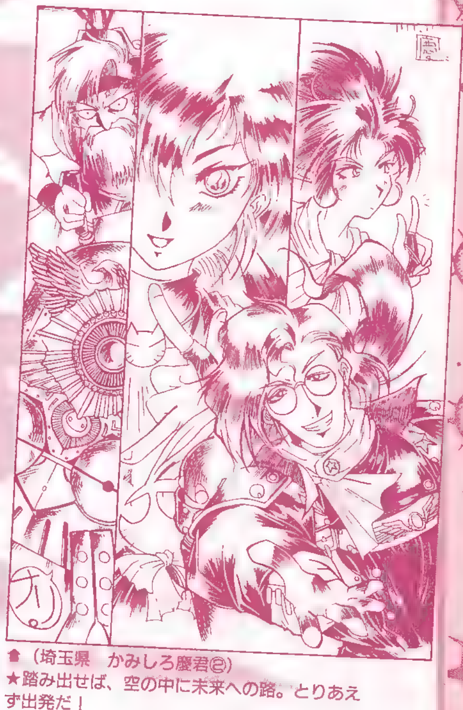
☆…人気のないキャラ、弱いキャラは問答無用で切り捨てるというやり方は許せない。彼らが、一体何をしたというのだ？
かわいいキャラ、かっこいいキャラを出せば、それでゲームが売れると思っているのだろうか？なぜ、彼らがゲームに出てこないか、その理由が知りたい。
ゲームの本質よりも、受けるキャラクター。今年のアーケードゲームの流れを象徴する、リストラされたこの2人に賞をあげたいです。
（北海道　三浦冬峰君Ⓘ）

乱獲オッケー!! 人形狩りだ!(危険)

☆先日、妹がUFOキャッチャーで覇王丸と十兵衛を取ってきた。何でも、1コインでいきなり2ついっぺんに取れ



⬅（千葉県　まりお君③）
★乗機がやられたら脱出して、ぜひとも白兵戦をやってもらいたかったのにー。



⬆（埼玉県　かみしろ慶君②）
★踏み出せば、空の中に未来への路。とりあえず出発だ！

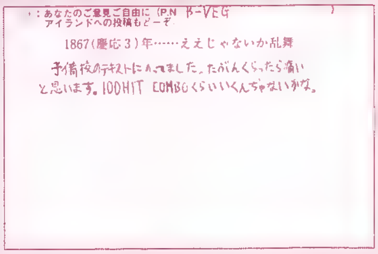
チェストなアイツの
つっこみ三昧



⬆うう…私のパブリックイメージは一体…。⑥



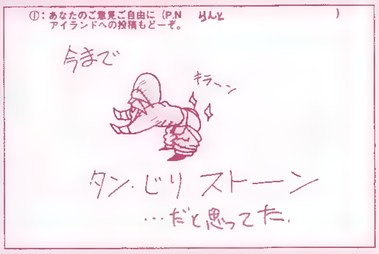
⬆やみくもにスリルを求めやがって…。⑦



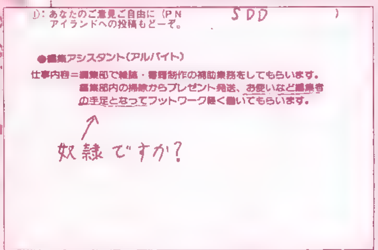
⬆もはやルナーク状態。⑧



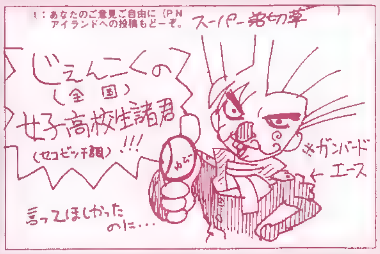
⬆このネタも長イね。⑨



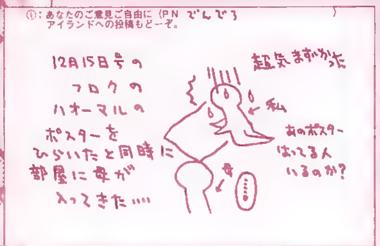
⬆いらへんわそんなモン！⑩



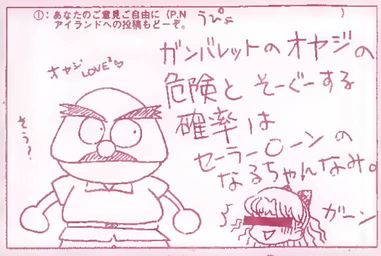
⬆否。愛ある下僕です。⑪



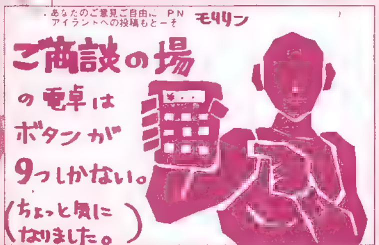
⬆今週のやーまばー!!言ってほしかった。⑫



⬆あれはちょっちキツかったね。⑬



⬆これがオヤジの日常なのかー!?⑭



⬆新声社が誇るメガニック超電卓なのだ。⑮



⬆（東京都　ちっ田君④）
★妙に明るいナコルー。やっぱり笑顔がヨイ。

たらしい。ビギナーズラック恐るべし…オイラなんか500円以上つぎ込んでも全然ダメだったつーのにブツブツ。で、十兵衛をくれると言うのでありがたく頂戴したのだが、この人形がまたものすごく良くできているのだ。キャラクターによってはカンペンしてェ～というのもあるんだが、少なくともこの十兵衛さんは見事な出来だと思った。まあ不満な点もないことはないが（個人的にはもーすこしフケてたほうが…）、まあとにかく芸が細かい。

眼帯の下にはちゃんとつむった目があるし、なんと手甲のヒモの結び目までつくってあったりする。

そして、私が一番感動したのは、この顎のラインである。これは、はっきり言ってスバラシイ！この造形を手掛けた人にはザブトン十枚あげても惜しくはない。

このアゴのライン、なんとも微妙で不思議な味を醸し出している。たとえれば、これは酸いも甘いもかみわけた、中年の渋みであろう。まさに憂いのダーティサーティー（フォーティー近いが）！う～むメロメロ♡

ところでカンケーないが、コナミさんは極パロのぬいぐるみを作ってはくれないだろか。ひかるちゃんなんてかわいいだろうし、こいつなんてお子様にもウケると思うのだ。

私はビックバイパーがあれば抱いて寝ちゃうけどなあ。作ってくれないかな～コナミさん、絶対ウケる！私が保証する（されてもなあ～）。

（東京都　騎崎ばるたんさんⒿ）

★最近の人形は、昔に比べると造形技術が格段に進歩しておるよね。狩猟意欲もわくってモンだぜククク…ってうあーサイフがどんどん軽くーー



⬅（北海道　こうちゃぱ君⑤）
☆ヒソカに潰れているぷよが愛しい。

燃えよ青春!!



打ち込め、そこにフィロソフィ

☆今さらだが「ダライアス外伝」が面白い。しかし、今まで「メタルブラック」がダライアスの外伝だと思っていたのにー。でもまあ、そんなことはどーでもよい。

初プレイ。まずデモを見ると、おおっ、いきなりお魚の大群が襲ってきたぞ。迎え撃つは我らがシルバーホーク。しかも増殖している。うむ、一機でもカッコイイシルバーホークが編隊を組むと、なかなか壮観である。が、次の瞬間レーザー砲で一掃されるシルバーホーク隊。うあぁぁ…。

いや、そんなことはどーでもよい。我が手で敵艦隊を全滅させれば済むことだ。さっそくコイン投入、ちょちょいと一面をクリアしちまうか。

だがスタート直後、アイテムを取りにいったところを、後ろからのザコ編隊のぶちかましをくらって一機失う。うあぁぁぁぁ…。

いや、落ち着け、まだ2機ある。しかし、一機は中ボスに当たって玉砕、一機は金色アイテムを取りにいって自爆。そうして我がシルバーホークは一面ボスに対峙することなくゲームオーバー。うあぁぁぁぁ…。

いやいや、きっとこのゲームは難度が高いのだ。オレだけではないハズ。しかし、直後に始めた女の子はゾーンKまで行く。…フッ、今日はこれぐらいでカンベンしてやろう。

外伝のCDを買ったので早速聴いてみる。うむ、やっぱり良い曲がそろっちょるわい。さて、インナーには何が書いてあるかな…って何だ?この哲学書みたいなのは。

「ヴぃじょん」?「元型とは…(以後、全く意味不明)」?タイトーの開発者はこんな難しいことを考えながらゲームを作っているのか。だからきっとダライアスは弾が多かったり敵がカタかったりするんだな…。自分なりに解釈して、その場はやり過ごすことにした。

今日もダライアス外伝をプレイする。しかし、相変わらずピラニアが越せない。だがいつかきっと全ゾーン制覇するぞ!

(大分県　スーパーヘボゲーマーのススメⅡXスプラッタ源氏君Ⓔ)

★ダラ外は連付きなら鼻歌まじりでホイホイなのだが(一部ボス除く)、やっぱ人力連射だとツラいわ。

でも人力連射クリアは感動するよ。がんばってみよー。

付録が覇王丸ポスターですが、なぜナコルルポスターのほうを付けないのだろう。編集部の好みだろうか?

(和歌山県　洲崎正充君Ⓚ)



⬆(大阪府　AKDなのーう!君⑯)
★イ、いかん…いまん所マリオン派のハガキが異様に多い!ヤンニャン派は巻き返しを図るべし(ジジイ派もな)。

君はサイコガンSEを覚えているか!?(©ニチブツ)

『マイティ㊫DX』

ゲーメストをもっとギャグチックにしてほしい。

(広島県　切石中修君Ⓜ)

★ギ、ギャグチック?ハテ?

私の買った「キ(中略)94増刊」は猛烈にインク臭いのですが。これでは京サマ(鼻血ブー)をじっくり見られません。どうしたら(貧血)。

(東京都　ヘビ野玉子52歳さんⓃ)

★マジ?私の本は至ってスイーツスメルだがクンクン…あう、ちょっち大日本印刷ライクなかほりが…。

真・サムライスピリッツの隠し技(武器破壊ではない)がわからない。ゲーセンで使っている人たちは、どうやって情報を手にいれるのだろう。

たいてい知っている人っていうのは、マニアの人たち。ただでさえ強いのに、そんなの使われちゃ勝てるわけねーだろ。

というワケで技を隠すのは

大反対!

(埼玉県　山谷浩君Ⓞ)

★コマンドを探すのが楽しみ、って人もいるであろうが、これみよがしにポンポン隠し技を出されると、やっぱり知らない方にとっては悔しいだろーな。どうっスかね?

メスト増刊『K・O・F・94』の開発者インタビューによれば、ルガールの乗っている空母の名前は「ブラックノア」と言い、その核装備量は軽く世界を滅ぼすことができるという。

自爆するなよ。

(愛知県　スペースゴジラ君Ⓟ)

マリオンさま下僕の会会員規則

一、席についたらまず一回デモを見ること。

一、キャラセレクトでマリオンさまを選んだら、時間までじっくり拝むこと。

一、ランキングはすべてマリオンさまで埋め尽くすこと。

一、決してヤンニャンに寝返らないこと。

一、バルナスと同時プレイはしないこと。

以上。

(愛知県　さちべー君Ⓠ)

★うぬう、異常なまでの鉄の結束を誇るマリオン派。何ゆえに彼らはそこまで洗濯板娘に情熱を傾けるのか…ってのわーっ!(↑襲われたらしい)



⬆(神奈川県　二階堂悠矢さん⑰)
★今回のパイは強い!!その上優雅!!

こちら けだるい派

店員さんから言 マナーは大丈夫?

昨今、対戦プレイでのマナー（ハメや待ちなど）が話題となっています。しかし、それ以前にプレイヤー自身のマナーも何とかしていただきたいものです。

「コンパネを叩く」

対戦プレイで負けたからといって、台を叩くのは考えものです。大抵は自分の力量が足りずに負けるのです。それを、いちいち台に当たられたのでは、たまったものではありません。

周りのお客さんも、「何事か！」とのぞき込んでいますよ。本当にコンパネの調子が悪くて、そのせいで負けたのなら、すみやかに店員さんに言いましょう。

「空きイスが荷物置き場」

対戦台などでよく見ます。プレイヤーがいないので、自分の荷物置き場とか、仲間が座って見物しています。

はっきり言いまして、営業妨害です。荷物置き場にしているせいで、せっかくプレイしようとしたお客さんが逃げてしまうのです。

荷物は足元か、お店の所定の場所におきましょう。

「まわしプレイ」

これも対戦台、特に新作で常に見られます。3、4人でやって来て、対戦台を占領してしまうのです。

後ろで並んでいても、仲間同士で台の回しをするのです。お金を入れてプレイしているので、きつくは言えないのが実情です。

しかし、言いたい。

「あなたたちのためだけに用意してあるんじゃない！」

後ろに待っている人がいる場合は、一度確認して席を譲ってほしいです。

「ドリンクの放置」

空き缶がそのままなのは、当たり前。中身が入ったまま放置してある場合もあります。そういうのに限って、人目に付きにくい場所に放置してあるんです。

誰かが引っかけたら、もうジュースの海。空き缶は特定の場所へ捨てる。飲みかけは、トイレなどに捨てて空にして、特定の場所に捨ててください。

「コマンド表の盗難」

最近のゲームには、必ずといっていいほど、隠しコマンドがあります。当店も独自の情報網を駆使して、雑誌掲載前などにコマンド表などを店に貼り出しています。

ところが、このみんなのために貼ってある表を盗んでいく人がいるのです。自分のことだけしか考えていない悲しい人です。

まだまだ、数え出したらきりがないほどです。対戦マナーを論議する前に、プレイヤー自身のマナーを考えてください。

最後に、すすんで椅子の整頓や空き缶整理をしてくれるプレイヤーもいることを付け加えておきます。

（鳥取県　某AM施設責任者）

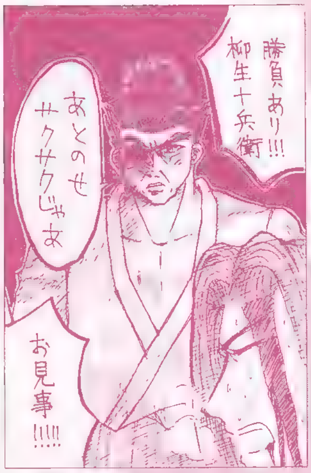
ぴ〜どらさんⓈ

★親しき仲にも礼儀あり。より楽しくゲームに興じるために、最低限のマナーだけはわきまえとこうね。

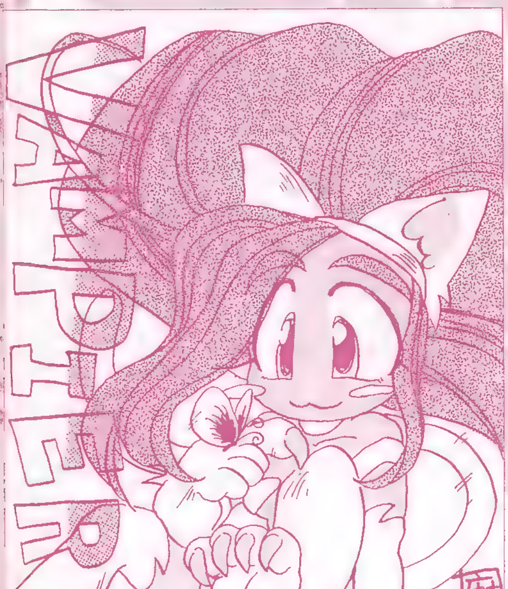


たくさんの人がゲーメストのことを「メスト」とか呼んでるが、私は「ゲスト」、友人Tは「ゲーメ」と呼び親しんでいる。

（三重県　ヨハネ・パウロ三世君⑱）
★ちなみに、編集部では「メーゲ」「ゲート」「スメゲー」と呼ばれて…はいないらしい。



⬆（静岡県　響ララベルさん⑲）
★サクサクじゃねーって。



⬆（東京都　鳳凰寺麻衣子さん㉑）
★ほにゃらか感が良。ほにゃらか。

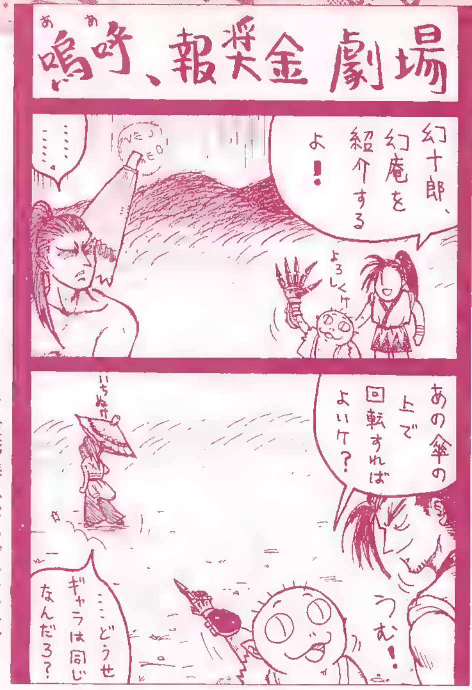


⬆（新潟県　若い力任せ君⑳）
★ＥＤ衣装のチッタだに。独特の味がある。

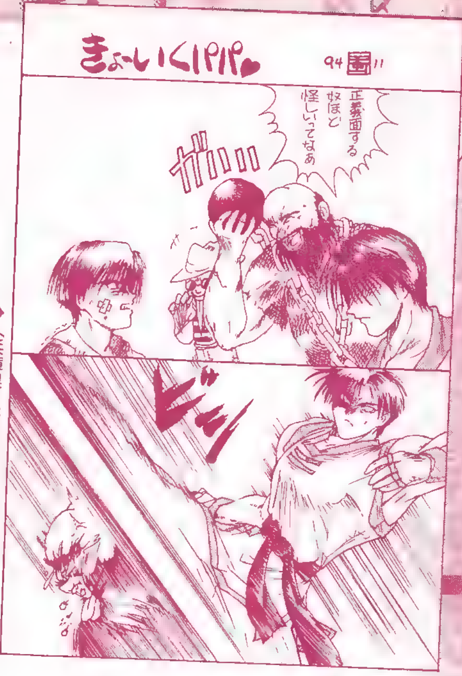


⬆（東京都　藤崎まりもさん⑱）
★冬はネコで暖まるに限りますな。

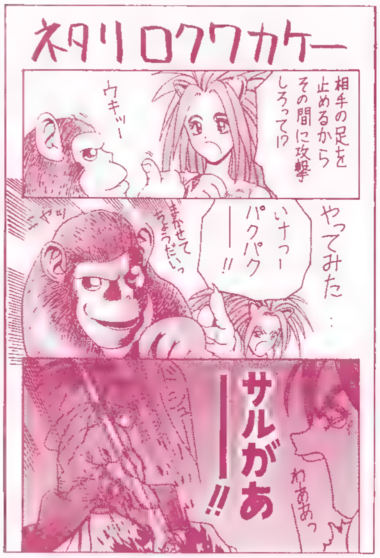
冒険千連発 超・芸・魂！



➡（長野県　バタンブラウン君）
★なんともせちがらい世の中だぜ。



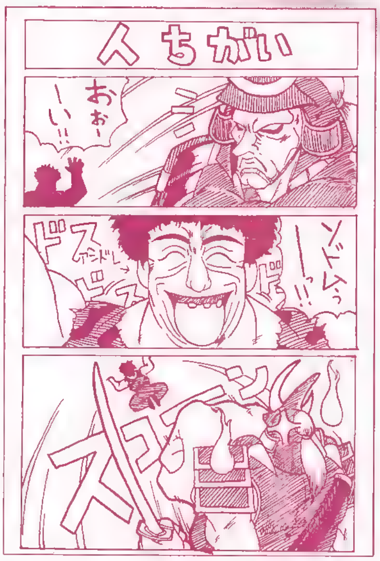
➡（兵庫県　蚕中彼方ちゃん㉒）
★正直な奴。



➡（東京都　村雨まき君㉕）
★これすなわち願望なり。…でもタムタムは好き。



➡（高知県　ノンタンさん㉔）
★さらば…ジャングルの用心棒…。



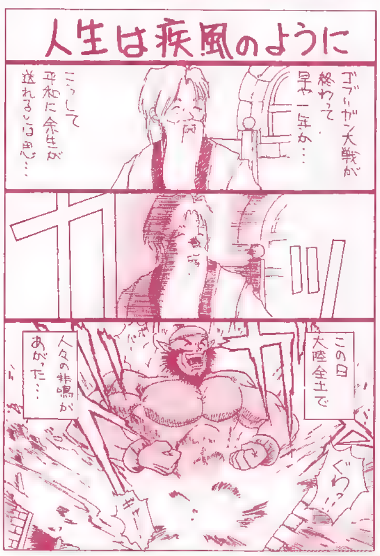
➡（北海道　エクストラ君㉓）
★な、何が違うの？



➡（大阪府　ノートゥング君㉘）
★皆、マネしちゃダメだぞ。



➡（東京都　福田雄一郎君㉗）
★夢破れてサンガリヤって奴？



➡（神奈川県　Mr.Mt君㉖）
★ゴブリガン帝国以上に迷惑な奴ら…。

オゥ!テリブー!お手軽クリティカル

☆カプコンの「パワードギア」は久々にグーなゲームだ。鉄と油と火薬の匂いがプンプンと漂ってきそうなあの雰囲気がたまらん。

敵歩兵も虫ケラのよーに殺戮できるしフヘヘヘ全くゾクゾクしてきやがるぜへひぃ(渕先生、伊藤君が危険です)。

各パーツがパワーアップアイテム的な感覚から脱しきれてないのと、パイロットの設定が最初からあるのがちょっとアレだが(つまり、オレのマシンだ!っていう思い入れがしにくいのだ)、男ならこれで燃えなきゃ嘘だ!そうだろう?

(東京都 凩もんた君Ⓣ)

★4機の中から選べるのはいいんだけど、いまいち機種ごとの特徴付けがうまくいってないよーな…。

ま、それは別にしても、久々に機械小僧を燃え立たせるゲームだぜ。やっちまえー!

★ガンシューの期待株とも言える「ガンバレット」というゲームをプレイしたんだけど、構成がすごい!

ただ敵を撃つだけじゃなく、一発撃ちで終わるものや、順番通りに撃たなければいけないものもあって、なかなか楽しませてくれる(中でも「おやじを救え!」シリーズがグウ)。

しかし、僕が個人的に感心したことが一つある。それは「リロードがいらない」ことだ。今のガンシューにつきもののリロード。でも僕のようなうっかり者は画面外を撃たずに画面端を撃ってしまうこともしばしば(リーサルIIでは特に悩まされた)。

しかししかし、このリロードがなくなったおかげでガンガン撃ちまくれる上に、ただ撃つことだけに集中できる。まさに安心方式!ブローバックで手がしびれるけど。

ともかく、ハマリ度が高いので、1人でも対戦でもやってみよう!おやじの命運は君にかかっている。

(福岡県 新陰流三郎・改君Ⓤ)

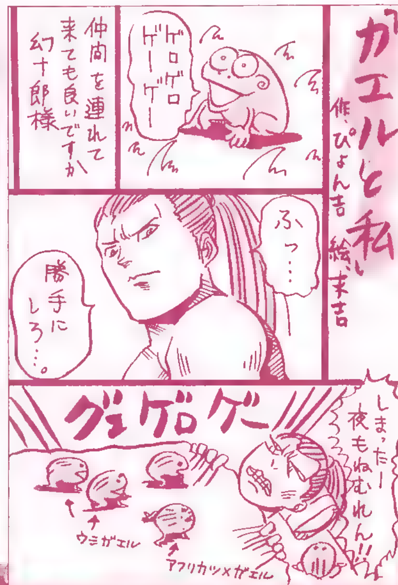
★はっきり言って私より不幸なガンバレットのオヤジ。迫り来る数々の苦難から、チミのガンさばきでオヤジを楽にしてやれ。…いやさ解放してやれ。



➡(千葉県 鑢部ジャマイカンふなさん㉙) ★そうそう、デコのゲームにもなったし…ってあれ?



➡(三重県 流々さん㉛) ★もはや反逆罪扱いか?



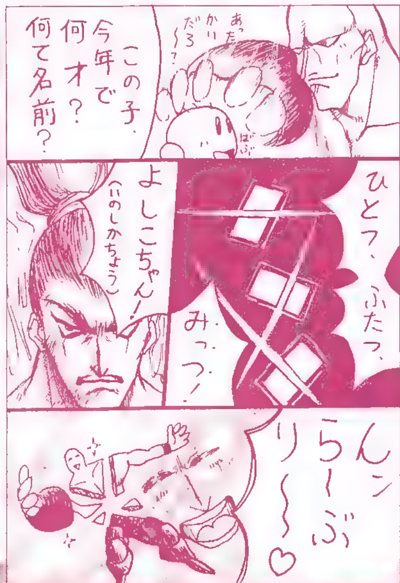
➡(京都府 末吉君㉝) ★カエルがマニアックだ。



➡(神奈川県 橘昴哉さん㉚) ★幻さん…アンタ寂しい奴やね。



➡(山口県 村崎めぐみさん㉜) ★…あのアッシュやジイがこーいった反応を示すだろうか…。



➡(愛知県 七瀬次郎君㉞) ★ほんとに「ラーブリーン」としか聞こえん。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●ファミコン用ソフト「アテナ」（カセットテープ付き）を買います。希望価格明記のうえ、まずは封書で連絡ください。②
（〒211 神奈川県川崎市幸区小倉817−76−110 岡崎悟）

●SEGA MARKIII用のソフトを適価で買います。まずはリストを送ってください。③
（〒179 東京都練馬区北町2−12−2−404 高田健児）

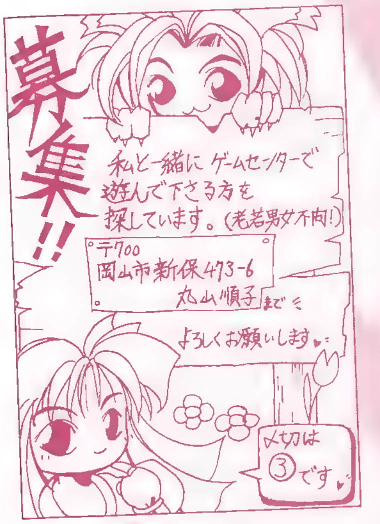
●ウインビー国民的アイドル化計画実行委員会会報「どんぶり島通信」VOL1〜5を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。①
（〒386 長野県上田市常磐城4−12−10 木内直城）

●ポスター、ポップ、インスト、ステッカーなどのカプコングッズを買います。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。③
（〒939−18 富山県東砺波郡城端町北野町1930 荒木正寛）

●NEO・GEO CDフロントローディングタイプ本体とその他オプションを買います。なにかとの交換でも構いません。希望価格もしくは交換希望の品物を明記のうえ連絡ください。③
（〒514 三重県津市藤方1396−7 山口洋司）

●NEO・GEO CDフロントローディングタイプ本体を6万円で買います。まずはW葉書で連絡ください。②
（〒164 東京都中野区東中野5−22−7押木荘1号 佐々木広明）





売ります

●業務用ポスター（ヴァンパイア、龍虎の拳2など）やUFOキャッチャーの人形（侍魂、餓狼、ストIIなど）を売ります。まずは80円切手同封のうえ連絡ください。③
（〒422 静岡県静岡市大和1−3−25 大石佳秀）

●「女神天国」のポスターを売ります（穴なし、折り目あり）。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒791−31 愛媛県伊予郡松前町北黒田752−1 出本泰一）

●餓狼伝説LD（大張正己サイン入り）、餓狼伝説ビデオ（新品同様）、餓狼2チャンピオンシップビデオ（新品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒367−02 埼玉県児玉郡神川町新宿91−4 久保島恵美）

●今まで集めてきたゲームグッズを売ります。非売品多数あります。テレカやポスターなどナムコ系が多いです。リストを送りますので80円切手を貼り、住所・氏名を明記した返信用封筒を同封のうえ連絡ください。③
（〒569 大阪府高槻市柱本新町1−B24−208 桑本晃英）

●ドルアーガの塔のポスター、ドルアーガの塔のボードゲーム、がんこ職人、源平討魔伝ののぼりを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒390−02 長野県松本市里山辺荒町3276 中田淳志）

●NEO・GEO一式＋龍虎の拳2＋侍魂＋餓狼SPを2万5千円以上（高価優先）で売ります。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒359 埼玉県所沢市山口5188−1−207 榊原拓也）

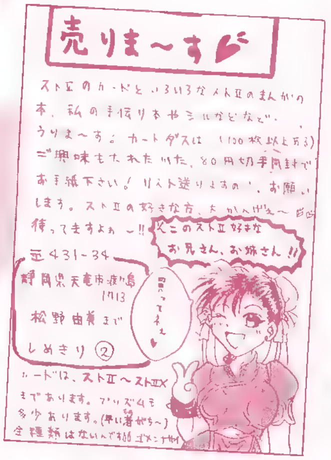
交換・その他

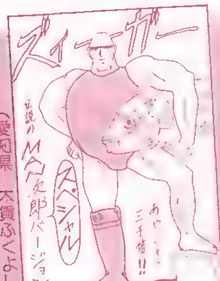
●こちらのNEO・GEO本体＋別売コントローラー＋メモリーカードをあなたのPCエンジンDuo−R＋アーケードカード＋ソフトと交換してください。まずは封書で連絡を。③
（〒500 岐阜県岐阜市水海道4−13−15 長縄和彦）

●ジャンルやゲーム歴を問わず、ゲームの好きな方文通しましょう。一緒にゲームやUFOキャッチャーなどしてくれる方も大歓迎。年齢性別問いません。③
（〒630 奈良県奈良市佐紀中町1−3220−5 山本靖彦）

●格闘ゲームやRPGの好きな方、一緒に遊んでくれる方、文通やイラ交してください。男女年齢問いません。初回のみ80円切手同封してください。③
（〒612 京都府京都市伏見区納所下野1 9−104 河野利佳）

●ゲーセンで遊んでくれる方、文通してくれる方をお待ちしてます。格闘はもちろん、コンシューマーではオウガバトルや女神転生などのRPGもやります。ゲーム大好きな方大歓迎。初回のみ80円切手同封してください。③
（〒351−01 埼玉県和光市西大和団地5街区5号棟103 佐々木めぐみ）





（愛知県　大貫ふくよし君）

お便り募集

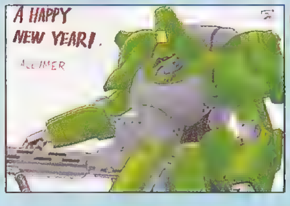
ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4　新声社　ゲーメストアイランド係

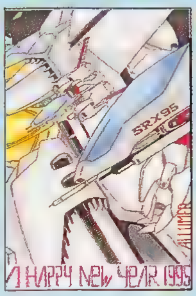
1995 新春大特集
お年賀状スペシャル!!

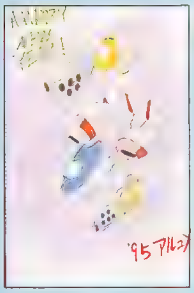
毎年恒例お年賀状スペシャル！1枚1枚よーくみて、お気に入りの年賀状を探してね。ステキな年賀状を描いてくださった各メーカーの皆様、どうもありがとうございました。今年もよろしくお願い申し上げます。（掲載順不同）

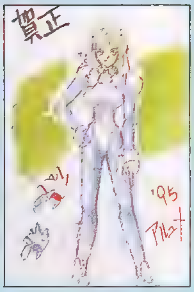
アルユメ

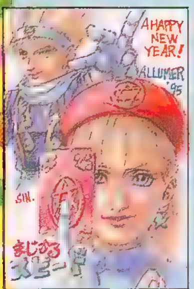
ゲーマー諸君！今年のアルユメは一味違うぜ！"ドは、ドーナッツのドォー！""レは、レ○ンのレェー！"。

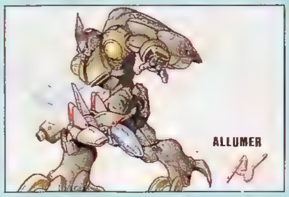
1


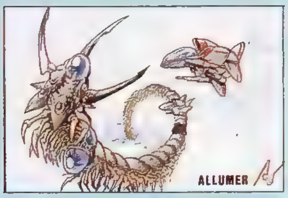
2


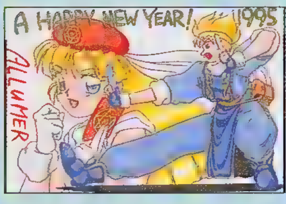
3


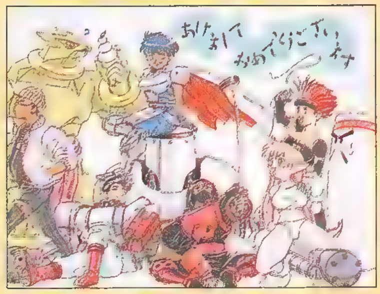
4


5


6


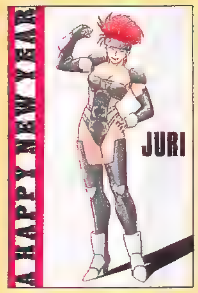
7


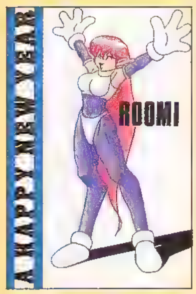
8


9


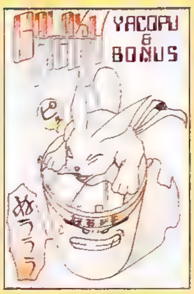
サンソフト

あけましておめでとうございます。新年早々、『ギャラクシーファイト』の発売をひかえ、大忙しなのだぁ！みんなー！今年はルーミちゃんを可愛がってほしいのだぁ！

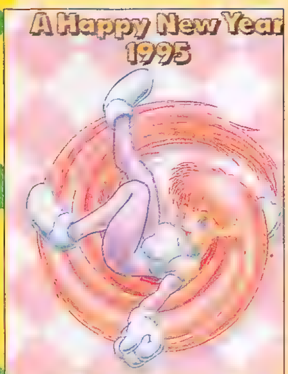
10


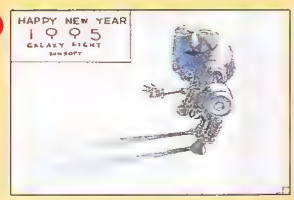
11


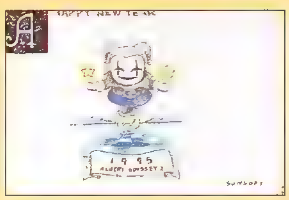
12

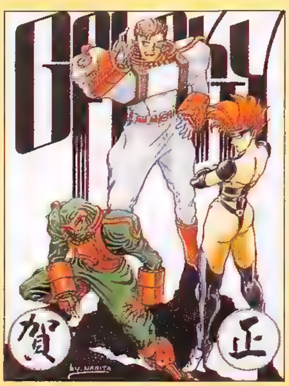

13


14

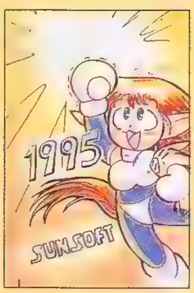

15


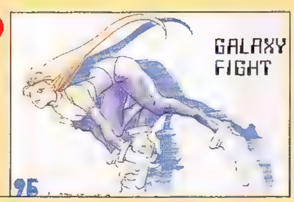
16


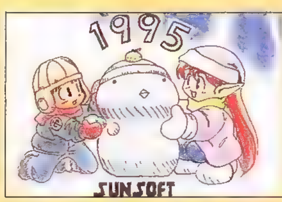
17


18


19


20


21


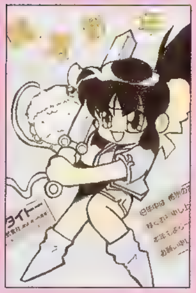
22


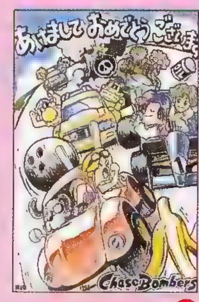
タイトー

あけましておめでとうございます。今年もタイトーは、すばらしく感動するような、ゲームをどんどん出していきますので、みなさん、ぜひ期待してください。

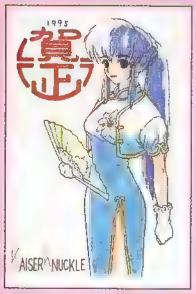


27


26



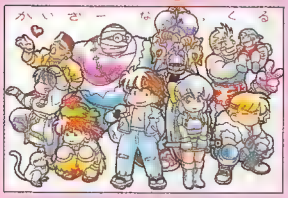
25

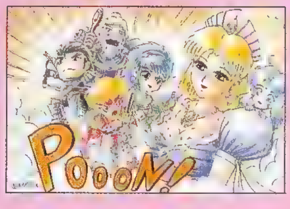


24

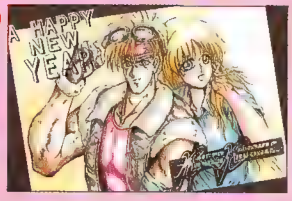


23

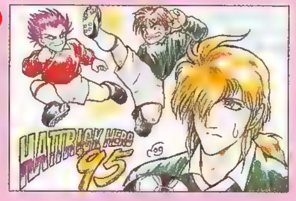

31



30



29



28


32

ヒューマン

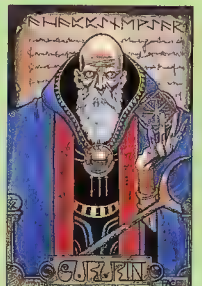
新年あけましておめでとうございます。ヒューマンは元気いっぱい！イノシシのように一直線に楽しいゲームを皆様にお届けいたします。



34

フェイス

昨年は「ねこスロ」でお楽しみいただけたかと思います。今年のフェイスは、ゲームを発売できそうです(爆)。今しばらくお待ちください。その節は、またよろしく！


33

テクモ

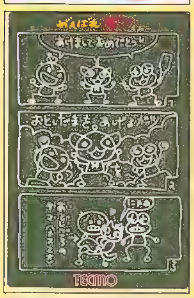
新年あけましておめでとうございます。今年のテクモは一味ちがう!!新作が目白押しでみなさんをおさわがせしますので、期待しながらまっててね。



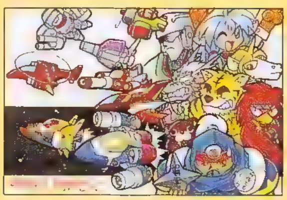
36



35



38

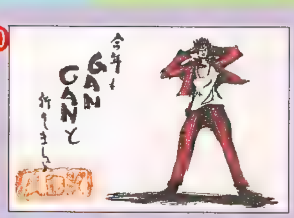

37

ADK

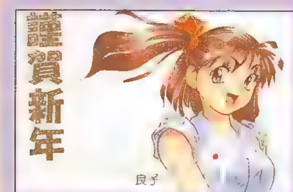
謹賀新年！今年もADKは気合入れて楽しいゲームを創っていきますので応援してください。アーケードはもちろんネオジオCDも目がはなせないッスよ。



40



39

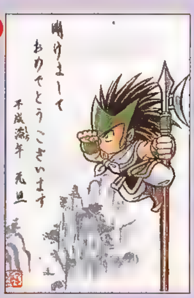


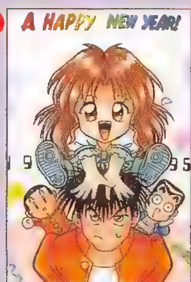
42



41


48

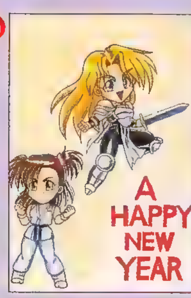

47



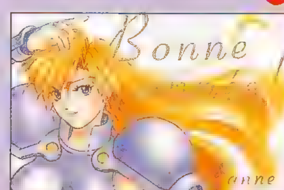
46



45



44



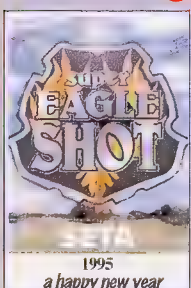
43



56



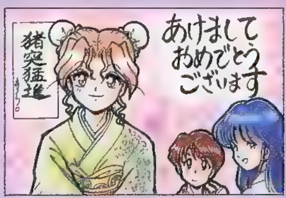
57



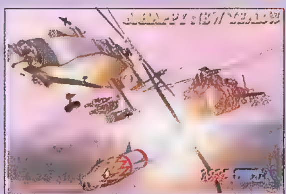
58

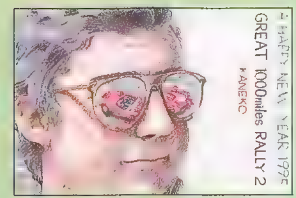
セタ

あけましておめでとうございます。去年はセタにしては業務用ゲームをたくさん出した年でした。少ない人数で今年もがんばるぞッ！応援よろしくお願いします！



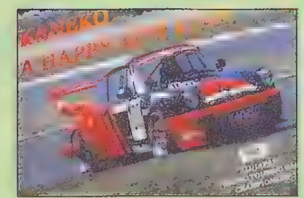
54

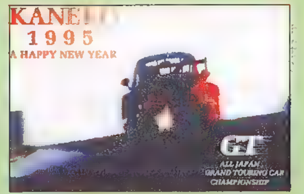

55



51


50


53



52

カネコ

95年はチーム国光がメインの全日本GT選手権、某有名俳優JC(バンダムじゃないよ！)を主人公にした対戦格闘、ギャルズパニックⅢなどが登場するのでご期待ください。



49



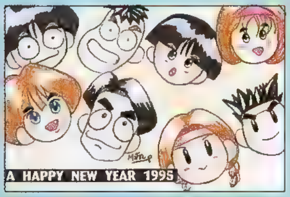
61



60

中日本リース

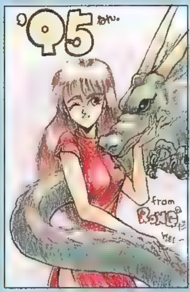
あけましておめでとうございます。昨年は皆様にご支援頂き本当にありがとうございました。今年もより、レベルアップした中日本リースをよろしくおねがいします。



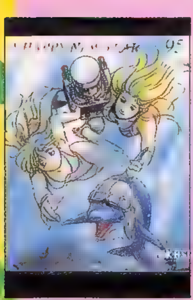
62



64



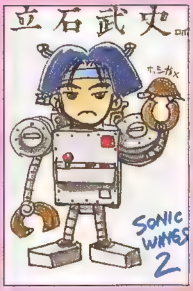
63


70

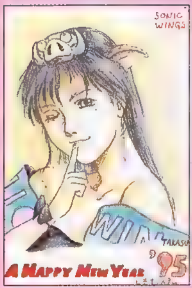


69


68



67



66

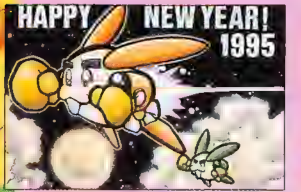


65

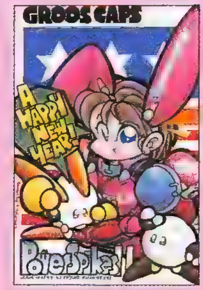
ビデオシステム

去年は「ソニックウィングス2」などで遊んでいただけたでしょうか?今年もさらにイカすゲームをお届けする（予定）ので、みなさん、やっちゃってください！

（開発一同）



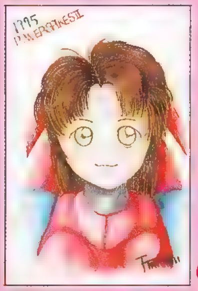
76

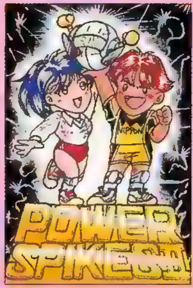


75



74


73



72

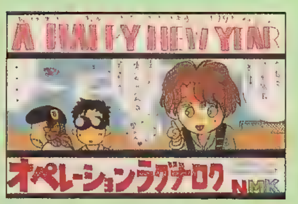

71

NMK

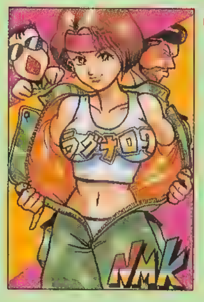
あけましておめでとうございます。本年もNMKはより一層、楽しく！燃えて！美しい！ゲームを目標にガンバリます。
「オペレーションラグナロク」をよろしく!!



82



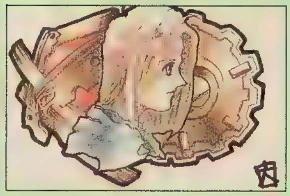
81



85



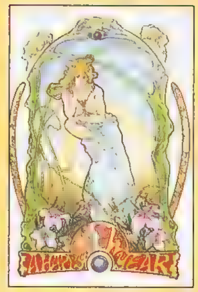
84

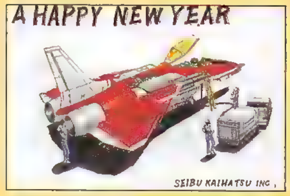

83

セイブ開発

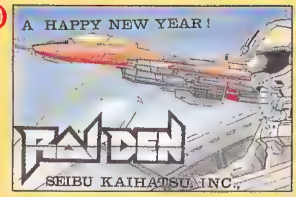
新年明けましておめでとうございます。今年もシューティングファンの方もそれなりの方も満足していただけるようなゲームを作っていくつもりです。応援してくださいませ。


78


77



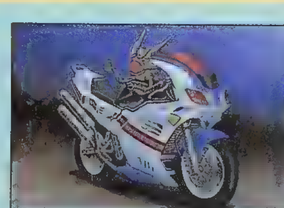
80



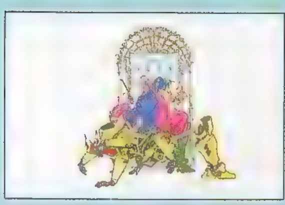
79

テクノスジャパン

新年おめでとう。今年はネオジオ格闘ゲーム『超人学園ゴウカイザー』と『DOUBLE DRAGON』がついに登場するぞ！応援ヨロシク!!


86

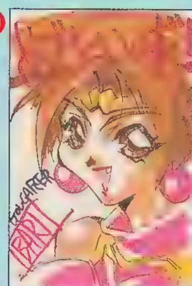

92

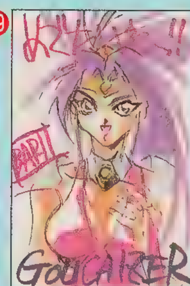

93


91



90


89



88


87

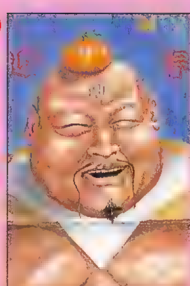
データイースト

明けましておめでとうございます。新年早々、渋い新作が連発です。信じるものは救われる。溺れたものはファラオも掴む。以上、データイーストからの新年のご挨拶でした。

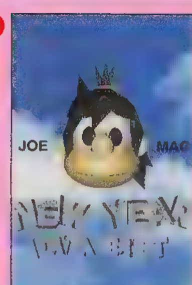


99


98


97

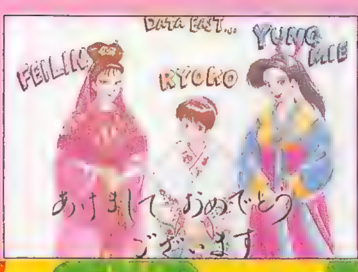

96



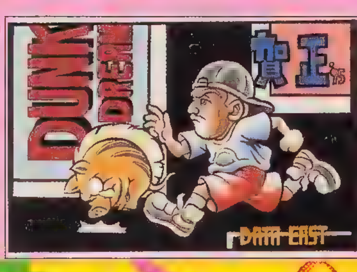
95



94



101



100



102

SNK

NEO·GEO CD、KOF'94、真サムライスピリッツと続々登場の94年でしたが95年の『SNK』お楽しみはまだまだこれから！今年もどうぞよろしくお願いします。



109



108



107



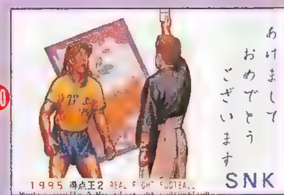
106



105



103



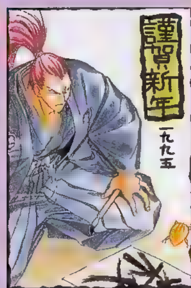
104



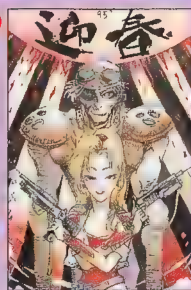
114



113



112



111



110

ナムコ

あけましておめでとうございます！今年もナムコは、いろいろなゲームをとり揃えて皆様のおいでをお待ち申し上げております。昨年同様、どうかごひいきにね！

115





120



119



118



117



116



125



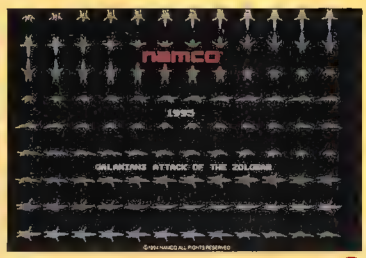
124



123



122



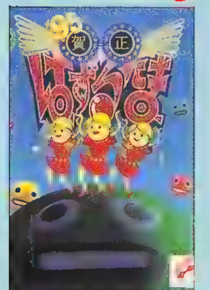
121

コナミ

新年あけましておめでとうございます。今年もみなさんに喜んでいただけるゲームをたくさん出します！それから今年は『ツインビー生誕10周年』。よろしくね。

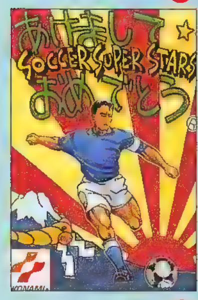
138

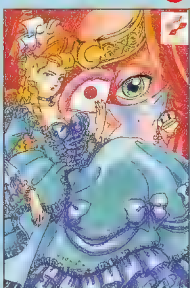

133


139


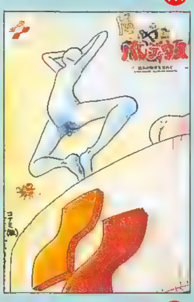
134

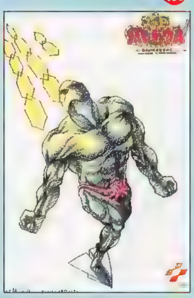

130

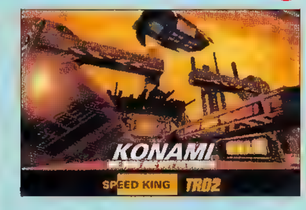

140


135


131


141


136


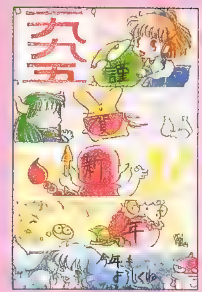
132


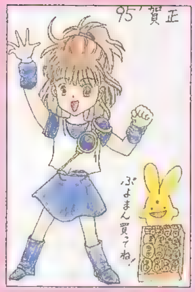
142


137

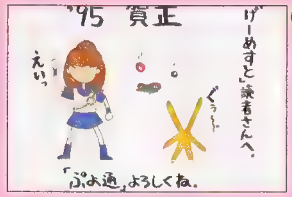

コンパイル

コンパイルは今年もイベントが盛りだくさん！1/15のぷよぷよマスターズ大会に始まり、夏ごろには全国ツアーを計画中です。「ぷよ通」の腕を磨いて待っててね。

127


126


129


128


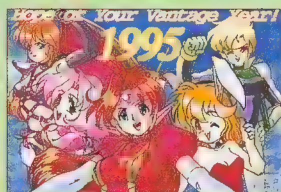
ジャレコ

あけましておめでとうございます。みなさん、いかがお過ごしでしょうか。今回はオールスーチーパイで迫ってみました。本年もどうぞ宜しくお願い申し上げます。

144


143


146


145


セガ

昨年はセガを応援してくれてありがとうございました。今年はテクスチャーマップド・ポリゴンCG表現による超ビックタイトルをドシドシ出していきます。こうご期待！

150


147

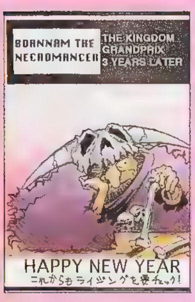

149


148


お年賀状スペシャル!!

ライジング

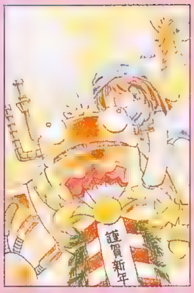
本年もよろしくお願いいたします。



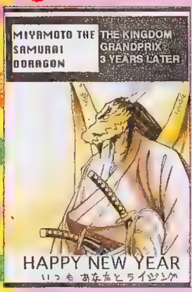
156



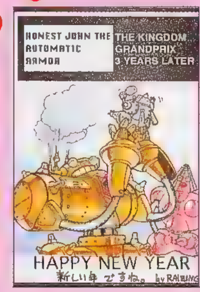
155



154



160



159



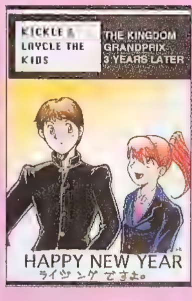
158



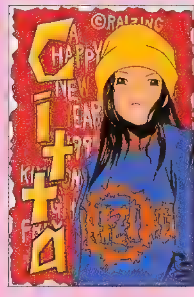
157



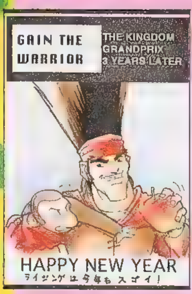
163



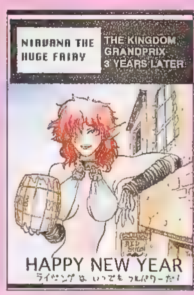
162



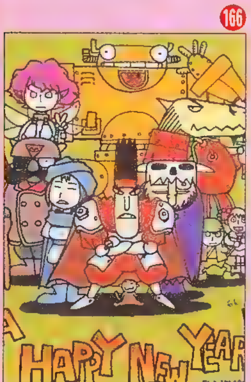
161



165



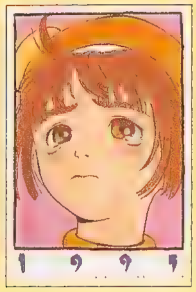
164



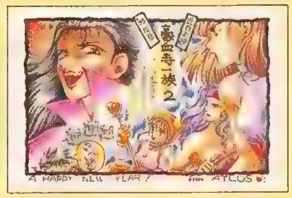
166

アトラス

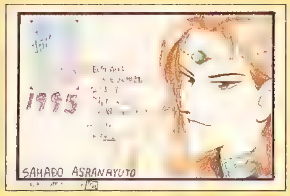
昨年中はアトラス並びに豪2にたくさんの御声援ありがとうございました。今年もインパクトあるゲームを作りつづけていきますので引き続き応援よろしくお願い致します。



152



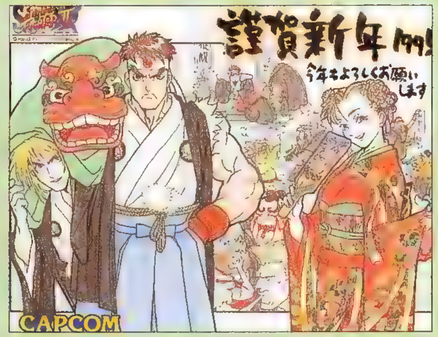
151



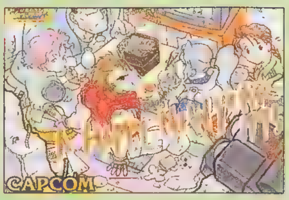
153

カプコン

あけましておめでとうございます。ファンの皆様のおかげで、昨年も多数のヒット作品を生むことができました。今年もごっつおもしろいゲームを作りますので応援してくださいネ！



167

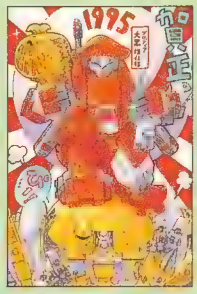


174



170


169



168

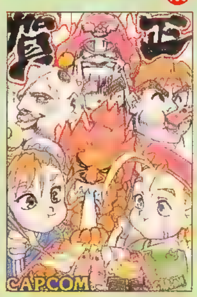


175



173


172



171

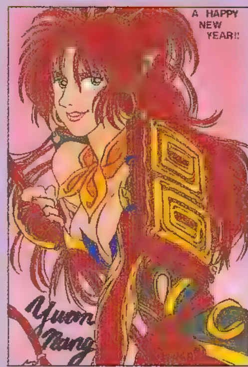
お年賀状スペシャル!!



180



179



178

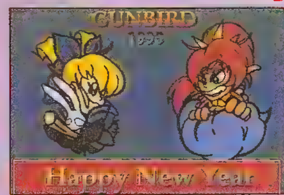


177

彩京

新年早々、彩京では腕のたつデザイナーを募集しています。詳しくは広告ページをご覧ください！95年があなたにとって躍進の年でありますように!!

176



184



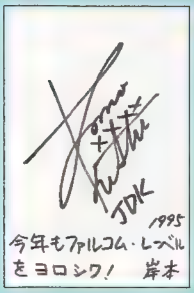
データムポリタロー

95年は「魔剣道」旋風が吹き荒れるヨッ！読者の方にはお馴染みの〝ANO清水〟デザインの〝負けるな！魔剣道〟のOVA（2／25）、SFCソフト（3／22）、CD（3／25）を連続リリース。

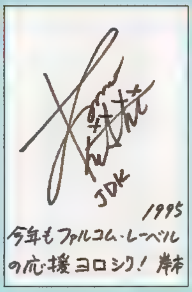
キングレコード

明けましておめでとう！コナミレーベル、ファルコム・レーベル共、新作ビシバシ出ますので期待して待っててね。みなさん応援ヨロシクネー！

186



185



ビスコ

明けましておめでとうございます。昨年はたくさんのご声援、ありがとうございました。今年も、新作をたくさんリリースしていきますので、よろしくお願いします。



181



182



183

ゲーメスト編集部

初夢は見たか？雑煮は食べたか？凧あげはやったか？そして、ゲーメストは読んだか？キミの今年1年は、ゲーメストを読んでゲームをすることに始まり、ゲーメストを読んでゲームの腕が上がることに終わる。うーん、めでたい。とにかく今年も、ゲーメストご愛読のほど、よろしく！

188



お年玉プレゼント

この年賀状の実物を、各1名様にプレゼント！

〈応募方法〉官製ハガキに、お気に入りの年賀状の番号・住所・氏名・年齢・電話番号・なにか一言を書いて、ゲーメスト編集部内「お年賀よこせ」係まで送ってね。応募締め切りは1月30日必着。

※発表は発送をもって代えさせていただきます。

FUTURELAND

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

YOUMEX



[CD·VHS] NOW ON SALE

[CD]
Virtua Fighter "SEGA SATURN"
MAXIMUM MANIA
Virtua Fighter "SEGA SATURN" 版の音源をリミックスして収録したオリジナル・サウンド。
TYCY-5409 ¥2,000(税込)

Virtua Fighter "SEGA SATURN" IMAGE by B-univ
NEO RISING
「Virtua Fighter」のゲーム中に登場する戦士のイメージ曲を、B-univがインスト&ボーカルで演出する。
TYCY-5406 ¥3,000(税込)

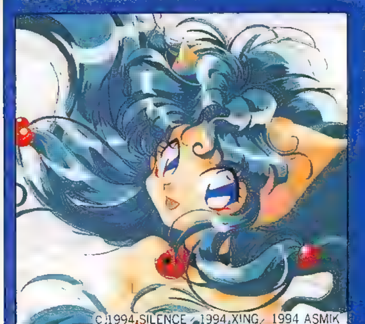
[VHS]
Virtua Fighter "SEGA SATURN"
完全攻略&ソフトレビュー
アーケード版とは異なるバーチャファイターの動き・技を中心に完全攻略。そして、スペシャル&おまけ画像も公開する。
TYVY-5003 ¥3,800(税込) 収録時間60分予定

特報
新しいゲーム音楽のためのラジオ番組がスタートした//(10月15日より)KBS京都(1143kHz)で毎週土曜日の18時30分から「B-univバーチャファクトリー」がON AIRされている。お馴染みB-univ、そしてゲーム大好き女の子、池澤春菜がゲーム音楽の神髄を語る(笑)。

[CD] LUNGRISSER II
ラングリッサーII
これぞバトルサウンド!闇の剣アルハザードを使った、イガルド帝国の野望を打ち砕け!!
TYCY-5403 ¥2,800(税込) ©NCS
NOW ON SALE



[CD]
宝魔ハンターライム
「Playstation」用ゲームソフトのオリジナル音源及び、OP「Follow Me～守ってあげる」(歌:かないみか)、ED「強がりのリフレイン」(歌:玉川紗己子)、そしてパソコン版BGM等全曲収録。
1/18 ON SALE
TYCY-5408 ¥2,500(税込)



[CD]
ゲッツェンディーナ
「プリンセスメーカー」のガイナックスが挑む初のPCエンジン用アクションRPG。TVゲーム界に新風を吹き込むこの世界観を見事に再現した美しいサウンド!!
1/25 ON SALE
TYCY-5417 ¥2,800(税込)

(得)情報 CD SHOP "GAME CLUB"

★下記のCDショップだけオリジナル予約特典付き!

12/21発売CD「バーチャファイターセガサターンNEO RISING」
＝B2告知ポスター

12/21発売VC「バーチャファイターセガサターン完全攻略&ソフトレビュー」
＝セガ作成"バーチャファイター/サターン"告知ポスター

2/22 発売CD「バーチャファイター2」＝B2告知ポスター予定

2/22 発売VC「バーチャファイター2完全攻略」

★この他、ゲームの最新情報、抽選プレゼントセール等絶対見逃せないお得なCD SHOPです。

●札幌市 山野楽器 新札幌店 (011)890-2588/イワキアミューズS店 (011)561-0005/玉光堂四丁目店(A) (011)231-5501/玉光堂オーロラ店 (011)231-8866/玉光堂琴似店 (011)643-4228/玉光堂 麻生店 (011)737-4388/キクヤ (011)271-5571/玉光堂パセオ店 (011)213-5888/アニメイト札幌 (011)219-1223/協同産業LUCY店 (011)654-4805 ●旭川市 玉光堂 旭川店 (0166)26-6181/ミュージックショップ国原 (0166)23-5266 ●帯広市 玉光堂 帯広店 (0155)22-0888 ●恵庭市 博信堂 恵み野店 (0123)36-8080 ●仙台市 ジャスコスクラム店 (022)373-3887/三立一番町店 (022)265-6211 サイトー楽器店 (022)222-6054/ヤンレイ仙台店 (022)267-4379/アニメイト仙台 (022)264-0437/オノ楽器 (022)211-7665 ●青森市 成田本店 (0177)23-2431 ●十和田市 エンタラント (0176)25-4844 ●いわき市 天地堂 (0246)24-1141 ●福島市 オリエンタル・エージェンシツタヤ (0245)21-4116 ●郡山市 三野屋 郡山店 (0249)22-7797 ●筑波市 石丸電気 つくば店 (0298)51-1400 ●水戸市 石丸電気 水戸店 (0290)24-0020 ●土浦市 新星堂 土浦WING店 (0298)23-2299 ●日立市 新星堂 日立店 (0294)21-5584 ●取手市 中村屋 AVDEPOTギンセイ取手店 (0297)72-8608 ●宇都宮市 新星堂 カルチェ宇都宮店 (0286)33-2334 ●千葉市 ヤマギワ千葉店 (043)224-6673/ラオックス 千葉店 (043)222-0048 ●柏市 新星堂 カルチェ5(ファイブ) (0471)64-8760/中村屋 AVDEPOT GINSEIスカイプラザ (0471)63-9102/ディスクユニオン柏2号 (0471)63-4091 ●船橋市 伊藤 船橋東武店 (0474)25-0706/伊藤 船橋イトーヨーカドー店 (0474)25-1200/ヤンレイ船橋店 (0474)24-4481/山野楽器 津田沼パルコ店 (0474)77-5775/アニメイト津田沼 (0474)78-9400 ●習志野市 伊藤 大久保店 (0474)76-1200 ●市原市 ラオックス市原店 (0436)21-5331 ●市川市 ヤンレイ市川店 (0473)26-5505 ●八千代市 伊藤 八千代台店 (0474)85-6680 ●千葉県印旛郡 中村屋 AVDEPOT GINSEI成田店 (0476)93-8607 ●大宮市 ヤマギワ大宮店 (048)641-7325/ヤンレイ大宮店 (048)645-5373/ミュージック保名 大宮店 (048)644-5569/アニメイト大宮 (048)646-0320 ●所沢市 上新電機 ディスクピア所沢店 (0429)39-1311/バンダレコード (0429)24-1331 ●熊谷市 新星堂 熊谷店 (0485)25-4508/加藤ラジオ電器店 (0485)21-0832 ●越谷市 新星堂 越谷店 (0489)64-6361/新星堂 南越谷店 (0489)85-6461 ●深谷市 加藤ラジオ電器 深谷店 (0485)71-7819 ●春日部市 新星堂 春日部店 (048)752-7776 ●志木市 新星堂 カルチェ5志木店 (0484)74-0153 ●千代田区 山野楽器 本店B1 (03)5250-1071/石丸電気 ISHIMARU SOFTONE (03)3251-5555/石丸電気 2号店 (03)3257-1200/石丸電気 6号店 (03)3255-1500/石丸電気 本店ビデオセンター3F (03)3255-1500/石丸電気 3号店5F (03)3257-1300/ヤマギワ (03)3253-2111/ヤマギワソフトショップA館 (03)3253-2111/ヤマギワソフトショップB館 (03)3253-2111/ロケット I ソフトセンター (03)3257-0017/ロケット II ソフトセンター (03)3257-0004/ゲ屋 (03)3293-9325 ●新宿区 ヨドバシカメラ3号店 (03)3346-1010/帝都無線 紀伊国屋店 (03)3354-7048/帝都無線 新宿店 (03)3352-6325/帝都無線 アトフォックビル店 (03)3354-0131/新星堂 新宿店 (03)3354-1831/山野楽器 小田急ハルク店 (03)3348-6813/タワーレコード 新宿店 (03)3340-3855/タワーレコード 新宿東口店 (03)5379-4101/ムトウ楽器店 (03)3209-1515/ムトウ楽器店 名店ビル店 (03)3200-2713/まんがの森 高田馬場店 (03)3209-0932 ●豊島区 山野楽器 池袋パルコ店 (03)3987-0505/五番街 東武店 (03)3985-6824/新星堂 池袋アルパ店 (03)3987-3505/タワーレコード池袋店 (03)3983-2010/後藤楽器店 (03)3918-5431/アニメイト池袋 (03)3988-1351/まんがの森 池袋店 (03)5396-1245 ●渋谷区 山野楽器 東急東横店 (03)3477-4574/コタニ 渋谷店 (03)3463-4677/タワーレコード渋谷店 (03)3496-3661/まんがの森 渋谷店 (03)5489-0257 ●大田区 ミュージックプラザ蒲田 (03)3733-1055/コタニ 蒲田店 (03)3733-5576/新星堂 大森店 (03)3764-3255 ●足立区 ミュージック保名 西新井店 (03)3852-0014 ●板橋区 映音堂 (03)3975-0200 ●台東区 まんがの森 上野店 (03)3833-3411 ●八王子市 ヨドバシカメラ八王子店 (0426)43-1010/G-HOUSE (0426)48-6311/GHOUSE駅前店 (0426)56-6311 ●武蔵野市 山野楽器 サンロード店 (0422)21-3610/新星堂 吉祥寺ステーション店 (0422)22-1088/アニメイト吉祥寺 (0422)22-5069 ●立川市 新星堂 立川ルミネ店 (0425)27-6900 ●国立市 国立楽器店 (0425)73-1111 ●多摩市 ディスクピア聖蹟桜ヶ丘店 (0423)72-1611 ●町田市 タハラ町田ジョルナ店 (0427)22-2413/鈴木楽器店 (0427)26-9811 ●川崎市 新星堂 川崎店 (044)211-2225/新星堂 溝ノ口店 (044)811-0522/新星堂 川崎アゼリア店 (044)245-1714/松岡楽器 (044)411-3451 ●横浜市 ヤマギワソフト・イン・Dio・ヤマギワ (045)261-2111/エイ・ブイ・エスシアル音楽館 (045)311-1745/エイ・ブイ・エスヨコハマ音楽館 (045)312-6350/新星堂 横浜ジョイナス店 (045)321-6830/HMVジャパン HMV YOKOHAMA (045)313-3101/ハマヤ電気 AV館 (045)881-8233/倉持商会エラート金沢八景ノランタン店 (045)788-1504/アニメイト横浜 (045)453-6990 ●相模原市 タハラ相模大野店 (0427)42-0024 ●横須賀市 矢島商店 三笠ビル店 (0468)22-3232 ●鎌倉市 ムツミ音響 (0467)44-7102 ●厚木市 タハラ本店 (0462)22-2725/ラオックス厚木店 (0462)22-2722 ●新潟市 東京石丸電気 新潟店 (025)243-1400/ディスクピア新潟1番館 (025)241-3711/タワーレコード 新潟店 (025)222-6797 ●長岡市 新星堂 長岡駅前店 (0258)32-6981 ●富山市 フクロヤ楽器店フクロヤ二口店 (0764)91-3360/フクロヤ山室店 (0764)24-3931 ●高岡市 フクロヤ戸出店 (0766)63-6660 ●金沢市 山蓄横川店 (0762)47-5050/山蓄109 (0762)20-5010 ●石川県石川郡 山蓄 野々市店 (0762)48-0117/サンミュージック工大前 (0762)46-6151 ●静岡市 すみや本店 (0542)51-1234/すみやミュージックすみや池田店 (0542)63-5533 ●沼津市 すみや沼津店 (0559)63-6174/すみや沼津バイパス店 (0559)23-0177 ●浜松市 イケヤ文楽館 (053)471-7550/イケヤ文楽館高台店 (053)438-1910/イケヤミュージックマート (0534)53-5550 ●袋井市 イケヤ袋井店 (05384)2-2529 ●名古屋市 ヤマギワソフトインティオヤマギワナゴヤ店 (052)562-2022/ヤンレイ名古屋支店 (052)562-0150/音楽堂 栄地下街店 (052)961-0115/濃尾商会 (052)683-7890/ディスクステーション大須店 (052)242-8591 ●豊橋市 イケヤイケヤ文学館豊橋店 (0532)63-5650/大喜堂 (0532)45-7207/ヤマト楽器店 精文館店 (0532)55-8811 ●岡崎市 井野屋 (0564)21-0700 ●四日市市 白揚 (0593)51-0711/白揚シェトワ白揚四日市 (0593)54-0171 ●京都市 JEUGIA四条店 (075)221-2541/ビーバーレコード店 京極ビーバー (075)255-0734/ビーバーレコード京宝店 (075)223-0751 ●大阪市 上新電機 阪急三番街店 (06)374-3311/上新電機 ディスクピア日本橋店 (06)634-1161/上新電機 ディスクピア梅田店 (06)361-1181/上新電機 ディスクピア難波店 (06)648-1511/ワルツ堂 日本橋第一店(C店) (06)632-7851/ワルツ堂 日本橋第二店(D店) (06)641-0452/帝都無線 大阪店 (06)372-5821/ニシヤマ商会 天五店 (06)353-5633 ●高槻市 エリート (0726)82-0510 ●寝屋川市 シェイ・エムミュージックショップ 香里店 (0720)32-0384 ●枚方市 三幸商会 枚方店 (0720)48-6012 ●神戸市 上新電機 ディスクピアさんのみや店 (078)231-2111/星電社 三宮本店5Fディスクコーナー (078)391-8171/星電社 ハーバーランド店 (078)360-8800/マンガクラブ (078)392-0293 ●大和郡山市 啓林堂書店 郡山店 (07435)3-8001 ●高松市 タマル エル店 (0878)21-3971 ●丸亀市 タマル ゼルバイタマル丸亀店 (0877)23-8180 ●松山市 明星書店 (0899)41-4141 ●高知市 細川レコード店 (0888)24-5888/イワキK K コウチテン (0888)31-8040 ●鳥取市 ミューズ・イン・コスモ 岩吉店 (0857)28-4560/ミューズ・イン・コスモ 吉方店 (0857)23-1055 ●津山市 ミューズ・イン・コスモ 津山店 (0868)26-8500 ●岡山市 ダイイチ岡山店 (086)232-6511/大森楽器店 (086)222-5467 ●広島市 ダイイチ本店 (082)247-5111/ダイイチ DISCCITY (082)240-3210/アニメ・シュ (082)249-0081/コミコミスタジオ (082)245-6018 ●徳山市 スズヤ楽器店 銀座店 (0834)22-0623 ●山口市 OK無線 AVセンター (0839)22-3455 ●福岡市 山野楽器 福岡イムズ店 (092)733-2130/エイ・ブイ・エス音楽館 博多店 (092)441-6500/サウント・ヒロカネビブレ店 (092)721-6365/ベスト電器 本店 (092)781-7131 ヨシダ楽器 本店 (092)662-0001 ●北九州市 松田楽器店 (093)521-1010/マエダ (093)521-3629/井上楽器店 (093)641-6258 ●佐賀市 久米楽器店 (0952)23-2150 ●久留米市 リズムレコード店 (0942)33-3848/リズムレコードシティワルツ (0942)32-2283 ●佐世保市 川下本店 (0956)22-4839/平和堂 (0956)25-4290 ●熊本市 マツモト・レコード (096)352-5671/帝都無線 紀伊国屋書店 (096)353-4105 ●大分市 エトウ南海堂 (0975)36-5273/リズムレコード (0975)36-0387 ●別府市 エトウ南海堂 (0977)22-0827 ●宮崎市 富士屋レコード (0985)22-2377 ●鹿児島市 十字屋 (0992)25-3131

お問合せ:㈱ユーメックス 〒106 東京都港区南麻布1-10-4 ☎03-5443-4455 発売元:東芝EMI



発売まであと1ヵ月!
完成まで待てな〜い!!

セガ・ラリーチャンピオンシップ

コースももう少しで
完成!どんな
シーンを走れるのか!

担当：ラリ〜スト　ずるずる

©SEGA
AM R&D DEPT. # 3
㊟写真は開発途中のものです。

挙動がリアル！



ちょっとした丘から、



スピードをつけてジャンプ！



さらに高く！



さあ、着地するぞ！



新型セリカGT-FOUR。実車は限定で少数しか実在しない。

完成間近！

いよいよ「セガ・ラリーチャンピオンシップ」の発売が1カ月後となった。

ゲーメストでこのゲームを紹介するのももう3回目となるが、今回は、ヨーロッパを舞台とするラリーシーンを、デモ画面から連続写真でその動きを見てもらおう。

モデル2を使ったこのゲーム、当然ながらいろいろな視点を設定できる。

固定視点で、遠くからくるマシンを追ってみたり、マシンの動きに合わせ、一緒に移動したりする視点もある。

そこからの映像は、実際のラリーシーンでは考えられないようなものも存在する。

本物よりもすごいぜ！

ローアングル

ラリーシーンにおいて、ジャンプするシーンもまた絶対欠かせないもの。

そのスピードから飛び出す迫力を、デモのシーンで、なんと、ローアングルで見ることができる。

ちゃんと底も描いているー思わず頭をかがめそうだ。







爆音が聴こえそうだ！

砂漠を砂煙を上げながらつっ走る！ そんなシーンを、前方から、そして丘の上から見ながら走行シーンを見ることができる。見えた！と思ったらもう目前は砂煙でいっぱい！ ゴホゴホとせきをしたくなるようなリアルな砂煙を上げて走り抜けていく。



砂漠をランチャデルタが走る！



最強という名を欲しいままにしたランチャデルタインテグラーレ。



砂煙を上げる！



スパーン！という音が聴こえそう。



うわ～砂が～っ！

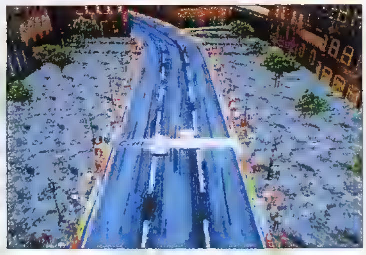


迫力あるランチャデルタの走り。いろいろなアングルで楽しめる。

ザッ！

演出もなかなか！

デモシーンだけでもこれだけのものが存在する。 とにかく魅せる！ ラリーという自然を相手にするモータースポーツを、テクスチャーマッピングを上手に使って、よりリアルに木や岩、地面を表現している。 近くに見えるもの、遠くに見えるもののバランスもなかなか。基本的には1枚絵による背景なのだが、それを感じさせないのもさすがだといっていい。そんな景色の中、早く走ってみたいものだ！



上級コースのスタートラインに2台が並ぶ。こんなシーンも。

ズザッ！ さらにもう一度！



1度着地後、その反動で、



さらにもう1回ジャンプ！



そしてもう一度ジャンプ！



そして再度着地！

迫力の着地シーン！









高速でセリカとランチャが大ジャンプ！そのシーンをなんと下から見る。よーく見ると車体の底にもちゃんと絵がある。マフラーが見える！

初級



コースの感じがつかめるシーンの1つ。

3つ存在するコースの一番易しい設定として存在する初級コースは、砂漠の中のコースをイメージしたものだ。

広大な大地を、砂煙を上げて爆走する。

非常に気持ちのいいステージなのだが、下は砂。グリップしにくい状況である。

そのため、コース幅があるにもかかわらず狭い感がある。

高いスピードで走り抜ける感が一番強く、爽快感は一番ある。初心者、初級者は、ここで思いきりマシンを走らせるといいだろう。


コースもダートも砂、土だらけ。でもその分かれ目は色で把握できる。



コースにいろいろなタイプの上り、下りあり。



これで敵車の後ろに入ったら…砂だらけ？

ズリズリ滑る感もまた最高。

砂漠というと、平地感があると思うが、ただ広大なだけでなく、アップダウンもあり、小ジャンプ、大ジャンプもすることができる。

また岩がせり出しているところもある！

とにかく変化が少ないと思いがちな砂漠、そこはちゃ～んとゲームにしてあるのがさすがだと思う。

レースを忘れて無心で走るのもいいかもしれないね。



グリップ力がすごく気になる！

中級

3つあるコースの中で、今一番開発が盛んなところ。

まだ完成していないため、全体のイメージがしにくいが、ここに載せている森林の中を走り抜けるイメージでだいたいいいと思う。

そのイメージに加えて、ヨーロッパの郊外というのもあってもいいかな。



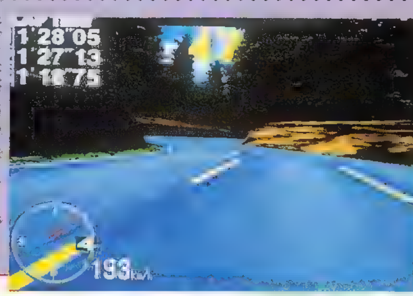
森林の中を爆走する中級。まだまだ先は長い。


木が近いため、狭く感じるコースだ。

街から離れて、少し田舎風とでもいえばいいかも。

このステージは、全体的に木に近いシーンが続く。こうも近いと、危ねえってよけてしまうほどの迫力になる。

先が見えにくいというのもまた1つの特徴。そのあたりで初級よりも難しい中級を感じることができるのでは。



近くに木があると、よりスピード感が生まれる。

立ち止まってはダメだ！

不屈の攻略闘走を燃やせ!!

上級

そして3つある中で、一番難しいとされる（名前からだけど）上級コース。

そのコースは、非常に変化にとんでいて、高速で曲がるコーナーから、急減速が必要となるヘアピンクラスのコーナーが存在してくる。

このコースのイメージは、このゲームのメインイメージが一番出ているヨーロッパ。ヨーロッパの街並から、その郊外にあるような森林、そして険しい山岳地帯もある。

レンガ風の建物が並ぶ古風な街中を右へ左へ突っ走る。色といいその存在感といい、まさにヨーロッパを走っている感でいっぱいだ。

街中から山岳コースへ移る過程もなかなか。ただ建物がなくなり、岩地帯になるのではなく、「おっ街を抜けたな」といういかにもドライブしている感じを受ける。

そこには、古城があったりする。

見る者を楽しませることも忘れていない。

山岳コースに入ると風景もコースも一変！

とび出した岩肌があったり、急カーブがあったり、思わず向こうから対向車がこないだろうなあと、減速しそうになるほど。

高い速度から低速までを使いこなせるというのがラリーのいいところがいっぱい！

決して長くないコースの中で、後半のシーンは山岳地帯から森林へ。

少しずつ山から森林へ移動しつつ、また街へ戻っていく。

右へ左へ曲がりながらヨーロッパの街中を走り抜ける。

日本では味わえないこの感覚を、CGを使い、ゲームで自らが体験できる。

早くやりたいぜ〜〜〜い！



一番ヨーロッパが味わえるコース、上級。



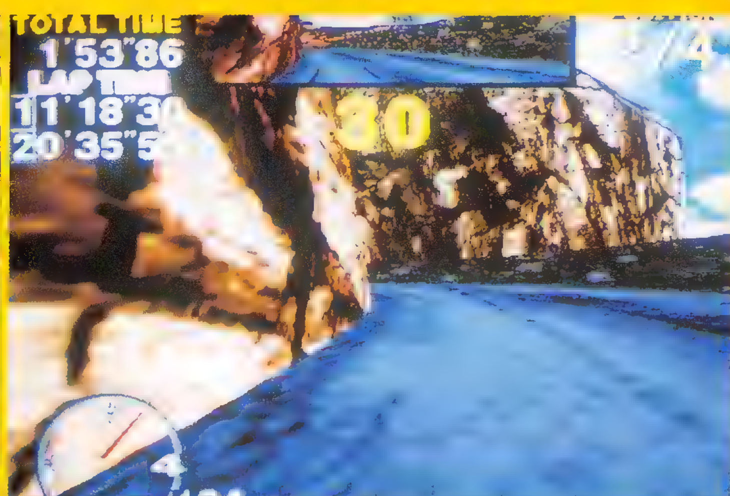
いろいろな風景の中を走る。気が抜けないよね。



あまりに高速なため、さらにはコースも難しいため、背景を見ているヒマはない。でもよく見ると、こーんなお城もある。



建物が近いっていうのもまたいい（怖い！）。



街から出たと思ったら、こんな山岳地帯もある。

ガンいくぜ!

95年1月13日、6,800円でガンガン発売!

TM



ADKネオジオCDシリーズ プレゼントキャンペーン!

GANGANオリジナルTシャツプレゼント!!

製品のタスキ部分にある応募券をハガキに貼って、下記の住所まで送ると、抽選で200名の方に「GANGANオリジナルTシャツ」をプレゼント!
※応募締め切り　'95年3月31日(当日消印有効)

NEO·GEO CD

ADKテレフォンサービス（最新ソフトのお知らせや㊙先取り情報等、お得な内容満載）
048-775-2347

※電話番号はお間違えなく。※ネオジオはエス・エヌ・ケイの商標です。

95年もガン

痛快 GANGAN 行進曲

ネオジオCDソフト、「痛快ガンガン行進曲」(格闘アクション)

発売元 ADK 株式会社 エーディーケイ　営業部

〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8　レーベンビル4F　048-775-2412(代表)



ゲーメスト増刊「真侍魂修羅絵巻 其ノ一」

売り切れ店続出!!
好評発売中!!

あの「真サムライスピリッツ」の必殺技や武器破技などプレイヤーが知りたい情報を大公開!! もちろん、キャラクターイラストを初め、連続技や対CPU&対戦アドバイスもバッチリ掲載!! こんなに内容が濃いのにかかわらず、お値段はなんと!! 680円!! 今すぐ書店に走ってくれ!!

驚異の低価格!
定価680円





総天然色活動絵巻 第十四弾

真侍魂

前作から1年!さらなる修業を重ね、数々の技を会得した侍戦士たち!
4人の剣士を新たに加え、刹那の闘いが広げられる!
●12剣士大紹介…武器破壊技はもちろん、必殺奥義も大公開!
●CPU地獄変…ラスボスだって敵じゃねぇ!
●対戦地獄変…弱ぇ奴はさがってな!
●黒子のヒ・ミ・ツ…ミスター謎の黒子さんの謎に迫る!
まだまだこんなもんじゃない!刮目して待てぃ!

ゲーメストビデオ第14弾
真サムライスピリッツ
95年1月20日発売
価格4800円(税込み)

新刊 発売 決定!!

ゲーメスト増刊

「真サムライスピリッツ」(仮題)



「真侍魂修羅絵巻　其ノ一」では紹介しきれなかった武器無し通常技をはじめ、今まで謎に包まれていた秘奥技、隠れキャラの謎を完全公開!! もちろん、対CPU完全攻略や対戦完全攻略、そしてそしてラスボスの完全攻略を掲載!!「真侍魂修羅絵巻　其ノ一」とペアでそろえれば真サムライスピリッツのすべてがわかるぞ!!

近日発売!!

驚異の価格!! 4800円(税込み)

95年7月20日見参!

修羅となるか
羅刹となるか…

弱き者豪血寺の名を語るべからずってコトで

第9回
ゲーメスト杯争奪

豪血寺一族2

チャンピオンシップ

大会リポート!!

担当：GED

カラオケあり、ルー&マーキーショーあり、歌いまくりの豪2ならではのイベントが盛りだくさんだ！

頭主決定格闘技大会へようこそ!

去る11月27日の日曜日。新宿の三省堂ホールにて豪血寺2大会が行われた。ゲーメスト杯争奪の大会もこれで9回目。今回も、頭主の座を狙う血族の者たちで盛り上がったぞ。

予選を勝ち抜いた8人の頭主候補者たち

選手宣誓のあと、まずはブロック代表を決めるための予選が行われた。ブロックはA～Hまであり、これらの各ブロックで優勝した計8名のみが決勝トーナメントに進出できるのだ。

1試合で勝負が決まるトーナメント方式なので、みんな必死だ。当然、実戦的にもなってくる。キャラクターは、キース、礼児、アニー、クララといったあたりが多かったようだ。それに比べてお志摩やサハドを使っているプレイヤーは少なかった…。

ブロック予選の結果、決勝トーナメントへの進出を決めたのはこの8名だ。

●Aブロック代表
宮城久仁彦 君
（礼児）

●Bブロック代表
松浦大輔 君
（陳念）

●Cブロック代表
一戸卓也 君
（礼児）

●Dブロック代表
田中龍也 君
（キース）

●Eブロック代表
田中公崇 君
（お梅）

●Fブロック代表
加藤穂高 君
（クララ）

●Gブロック代表
海辺康志 君
（才蔵）

●Hブロック代表
渡部博之 君
（金田朗）



山崎君の選手宣誓。さあ、いよいよ試合開始だ。



開場を待つ豪2マニアたちの長蛇の列。当日の熱気が伝わってくるね。



厳しいブロック予選を勝ち抜かなければならないので、みんな必死だ。



真剣勝負だからこそ、勝ったときにこれだけ喜べるんだよね。

決勝トーナメント 豪血一は誰だ?

ここまで勝ち残ったキャラを見てみると、礼児が2人いるだけで、あとはすべて異なるキャラだ。意外とかたよりがないのにはオドロキ。

決勝トーナメントで一番目立っていたのは、渡部君の金田朗だった。金田朗使いが少なかったというのもあるのだろうが、それにしても犬に変身したときのギャラリーの盛り上がりはすごいものがあった。金田朗が勝ったときなどは、「つよいでちゅ～ッ!!」とか叫んでる人たちもいたし。

ゲームの腕がウマイ、ヘタっていうことよりも、「そのゲームでどれだけ楽しく遊んでいるか」ということを比べたら、自分より遥かに彼らのほうが上手に遊んでいることに気がついた。むぅ、やるな。豪2マニアども（笑）。

決勝トーナメントの結果、Bブロック代表の松浦君が優勝した。空中での煉獄霊波を

優勝

渡部博之（金田朗）
一戸卓也（礼児）
松浦大輔（陳念）
田中公崇（お梅）
海辺康志（才蔵）
田中龍也（キース）
加藤穂高（クララ）
宮城久仁彦（礼児）



陣念使いの松浦君が優勝。彼には豪2の基板などが贈呈された。

うまく使い、相手の跳び込みを防ぎつつ二段ジャンプ攻撃や呪縛符など、手堅い攻めのスタイルを終始崩さない彼はやっぱり強かった。



ベスト8の面々。みなさんお疲れさまでした。

豪2ムック売り切れ!?

当日会場内に設けられた㋘屋は大繁盛。12月3日発売予定の豪2ムックをここで先行販売したのだが、なんと午前中で売り切れ。まさかこんなに早く売り切れてしまうとは思わなかった。当日買えなかったみんな、ゴメン。



おかげさまで当日の豪2ムックは完売。みんなはもう買ってくれた？

目立ったモン勝ちだぜコスプレ大会

もうおなじみのコスプレ大会。これが楽しみで来ている人も多いみたいで、そのキャラクターになりきっちゃってるヤツから、衣装や小物にこっている者まで、タイプはさまざま。

やはり手間の違いだろうか、才蔵は少なく、キースがけっこう多かった。それにしても



かっこいいサハドを発見。ランプの精がイイ味だしてるね。



個人的にすごく気に入ったのが金田朗コンビ。いいぞ、その調子だ（何が!?）。

金田朗コンビはなかなかカッコ良かったなぁ。

このなかでも異色だったのが、男のスーパークララ。けっこう女の子に人気があって写真撮影を求められるたびにテレていた。あそこまでやっていても、やっぱり恥ずかしいのか？



大会に華を添えてくれたみなさん、どうもありがとう。

本物登場!! ルー&マーキーショー

今回のイベントはおなじみのコスプレ大会だけではなく、クイズ大会やカラオケ大会、ルー&マーキーショーなどなど内容は盛りだくさんだった。

クイズ大会はウルトラクイズ形式で、まずは○×方式の二択問題。最初は簡単な問題ばかりでなかなか人が減らず、スタッフはドキドキ。ここで勝ち残った8人で決勝戦を行ったのだが、今度は問題が難しすぎたみたい。

例えば、「豪1のときの大山礼児のキャラ担当は誰でしょう？」とかね。ちなみにこの問題の答えはぴぐ。このとき、正解のスライドにぴぐの姿が映ったのだが、本人は「あのとき、答えのスライドにうつっていた男はオレじゃない。本当はオレはあんなヤツじゃないんだ。みんなアレは忘れてくれ〜」と言っていたぞ。どんな写真だったのか想像してみてね。

カラオケ大会の後には、なんと本物のルー&マーキーが登場。ルー&マーキーといえば、才蔵ステージのバックで歌っている「涙の…」。なかなか名曲なので、まだ聴いたことがない人はゲーセンへGO！



○×方式のクイズ大会。問題が簡単すぎたかな。



アトラスさんとの座談会もあったぞ。お!?ちゅうこさんが持っているのはクララのフィギュアじゃないっスか！

爆笑！負け顔勝負

負け顔勝負とは、豪2で対戦し、敗者は顔に落書きをされてしまうという恐ろしい試合のこと。アトラスさんとゲーメストから3名ずつ代表者を出し（メストからは田渕健康、ぴぐ、MAN次郎）、この6名が会場から選んだ相手と対戦したのだ。

だが、結果はなんと6戦全敗。われわれの完敗という結果に終わってしまった。みんな楽しそうに落書きしてたなぁ。でも、されたほうもうれしそうにしていたのはなぜだ!?



なんと本物のルー&マーキーが登場。才蔵も舞台に呼ばれた。



見よ！このカラオケ大会のノリを。でんちゅうさんが歌ってるのはアンジェラステージのボツ曲「もったいない」だ。



会場から対戦相手を探す6人。そう、今は狩りの時間なのだ。

なにはともあれ、豪2大会は大成功。会場を盛り上げてくれた選手やギャラリーのみなさん、アトラスのみなさん、ありがとうございました。



「なんだかとってもハイになってしまって、この後の記憶がないんですよ」と彼らは語ってくれた。



宇宙、それは小さな水たまり…

GALAXY FIGHT ギャラクシーファイト

ユニバーサル・ウォリアーズ -UNIVERSAL・WARRIORS-

やはり一番のおススメは対戦。ボタンは3つだし、キャラごとの闘い方がすべて違ってみえる。まずは基本の対戦攻略から入る。

担当：ゴールデン トンチーム

対戦攻略

ゴールデン G・ドーン

光る水中メガネ(キラ〜ン)

一にも投げて、二にも投げる。とにかく、俺っちは相手と組み合うことを好むのだ!!（ドーン談）

担当：MAN次郎

最初に言っておくのだが、このゲームに関しては、相手にガードさせてからの投げがほとんど決まらず、普通の格闘ゲームで知られているハメはできない。

これから書いていく文は、決してハメではないので覚えておこう。ちなみに、すぐ怒る人とはドーンで遊ばないように（使う数を減らす）するといい。

ちまちま当ててけよ

G・ドーン（以下ドーン）の攻撃力は、ほかのキャラをみてもベスト4には入る威力である。だが、ドーンの基本技はリーチが短すぎるか、長すぎるかしかないので、以下のことを頭に置くべし。

〈A（弱）攻撃〉 立ちだとリーチがさほどないのだが、スピードはピカイチ。しゃがんでよける相手もいるので、飛び道具を消すときなどに使うとベストだろう。

しゃがんで出すと、少々上に攻撃判定が突き出るために、軽い対空兵器としても使える。連打することで、3発は入るぞ。


シッ!!かなり頼れる技。

〈B（中）攻撃〉 近距離だとかなり使いづらいショートレンジのフック。だがそれも、遠距離の間合いで出すと、オーバーヘッドキックとなり対空兵器として使える。しかし、スピードがかなり速いため、タイミングを見極めなければならない。

しゃがみBボタンは、相手が転ばないがかなりリーチの長い足技。牽制の時や、相手のスキがデカい技をガードした後にねらうのもよい。ダッシュしゃがみBも出が速いので使いやすいぞ。


ローリングの後に、すべりこみセーフ。

実のところ、ドーンは空中戦がかなり強く、ジャンプB攻撃もリーチがとてつもなく長い。しかし、判定面が上に向いているので、相手が跳んだ後にこちらも跳ぶといい感じになる。後から跳ばれないように注意が必要だが…。


ズックでキック、ロ〜ングな足でしょ。

〈C（強）攻撃〉 近距離技はほとんどBと変わらずにリーチがない。が、やはり大なので攻撃力は強いのだ。しかも、しゃがみCにすることで、地上をすべるスライディングとなる。この技は、攻撃判定が出るのも速ければ、終わった後のスキもかなり小さい。ガードされても、反撃はまず受けないといってもいいだろう。


キャプつば並みのスライディングタックル。

ロルフショットや、ムサファーミサイルなどの飛び道具も抜けられるので、これだけでもかなり強力な武器になるハズ。

また、ジャンプC攻撃は、ジャンプB攻撃と反発してま下に攻撃判定が広い。その上2発入るので、使うときもそれほど打点を気にせず闘えそう。そこで、使うときには、最低2発ケリが入るように打つとよい。


これの後は、


Cを押すと4段になるときも…（デカキャラ）。

ドーンドン投げる

6種類の投げを持つ男ドーン、その間合いは基本投げ中にしては一番広いのではないかと思われる。

基本的な投げへのつなぎは、一気に相手と間合いを詰めてショーリンロールを出す。このときに相手がB or Cの技を出していてくれたらもうけ物。バッチリショーリンロール後

に投げが決められるぞ。だが、この技は小技連打に弱いのであらかじめ知っておこう。

ほかの技としては、ジャンプCが当たった後に投げがつながりやすい。このときは、できるだけ跳びこむ打点を低くしないと投げにつながらないので注意しておくこと。ガードされたら、しゃがみA連打で間合いを取って闘おう。


投げはレバー前Cがよい。コマンド投げっぽいからね。

今のところは、こんな技から投げにつなげやすい。とりあえず知っておいたほうがよい。

ジャンプCから…
ジャンプBから…
相手の技をショーリンロールでスカして…
むりやり近づいてショーリンで深く入って…
空中技（隠し技e＋c…）

これらが今出せるだけの当て技のバリエーションだ。しかし、ギャラクシーファイト中に、当て投げはテクニックなのでガンガン使いまくるしかない。

くれぐれも、怖いお兄さんにワザと入って怒られないようにしよう。孤独、それがドーンが最終的に求める自由なのだから…。

ジュリ

華麗に舞え！

本当に足技が華麗で凄いジュリ・・
美しき連携技で相手を陶酔させてやろう。

担当:宇宙海賊(ブラックマーダー)ズワウスK-TAN

必殺技、通常技は、とても華麗で見る者を圧倒させるものがある。

しかし、飛び道具を持っていないので、必然的に接近戦にならざるを得ない。

そこで、この女宇宙海賊ジュリの必殺技の性質や、基本的な闘いなどを紹介していこう。

通常技と必殺技を知る

Aボタンで素早いパンチを繰り出し、Bボタンは単発のキックになる。Cボタンは2段蹴りになっているぞ。

しゃがみA攻撃のパンチは、相手に近づかれたときに連打すると有効だ。

密着状態から繰り出すしゃがみA攻撃なら、相手の出す必殺技を潰すことができるぞ。

キャンセルで必殺技につないでいってもいいだろう。

●レイザーストローク

相手目がけてヒザから跳んで行き、3発の蹴りを放つのがこの技。

相手の飛び道具を掻き消しつつ攻撃できるので、飛び道具に頼る相手には有効である。ただ、技を出し終えた後の


飛び道具などなんのそのっと。

硬直が長いゆえ、着地後、非常に反撃を受けやすい。

バクチで出すのもいいが、ガードされると後が怖いので出し過ぎは禁物だ。が、意表を突いて出すのも必要だろう。

相手の技の出かかりなどを潰す場合もあるからね。

●ローリングスライサー

軸足を少し前にスライドさせながら、相手に複数の蹴り


全部くらってくれると痺れずにはいられん！

を見舞う。

地上戦ではかなりお世話になりそうな必殺技で、連続技としてもかなり使っていけるぞ。

硬直もそれほどないので、使用頻度は高くなりそうだ。

●ニードルショット

ローリングスライサーの空中版と思ってもらってもかまわないだろう。

空中で蹴りを連発してくれるので、


高い打点で当てたほうが、よりダメージを与えられる。

相手に対して跳び込んでいくときはこの技を使っていきたい。

相手の起き上がりに上手に跳び込んでいくと、相手の必殺技を潰すことも可能なのだ。

接近戦、遠距離からの攻め方

接近戦では、主にしゃがみAとBの攻撃がメインになるだろう。

技の出るスピードもそれほど遅くなく、キャンセルで必殺技にもよくつなげていくので、よく慣れておこう。

また、相手との間合いが広く離れてしまった場合は、ダッシュジャンプB攻撃で相手をめくってやろう。

ただ、ジュリのダッシュジャンプは飛距離が長いので、


もうこの辺でジャンプしてしまおう。


すると、こんな感じでめくれる。

相手との間合いと相談し、どこで跳べばめくれるのか距離感を把握しなければいけない。

感覚としては、ダッシュしたらすぐジャンプしてみるといい。これを身に付けておくと、結構心強いよ。

普通にダッシュして攻撃する通常技ダッシュ攻撃は、ガードされると反撃を受けやすいので、相手の手前で止まってからしゃがみA攻撃連打かしゃがみB攻撃を出すといいだろう。

必殺技の場合はダッシュを止めないで、そのままコマンドを入力したほうが反撃を受けないのでいいよ。

対空技

対空必殺技がないために、必然的に通常技で返していくしかない。

地上に身を置きながら返すことは困難なので、早めに昇りC攻撃で迎撃しよう。

そのジャンプC攻撃は上方に蹴りを出してくれるので、

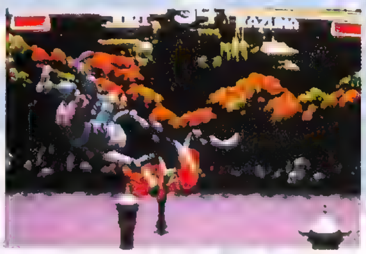

相手にダッシュ必殺技を使われるとつらいが、普通のジャンプならくぐってしまってもいいだろう。

今はこれで返していくしかない。手っ取り早い方法を挙げれば、ダッシュで前に逃げてしまうのも一つの手だ。ダッシュは有効に利用しよう。

空中投げは実在した

空中にいる相手に近づき、レバー左右どちらかに入れてCボタンを押すことにより、相手を投げることが可能だ。

スキあらばどんどん狙っていきたい技だね。


投げ間合いはちょっと狭いかも。

今のところ戦闘力未知数のキャラだが、使い方一つでかなり強くなりそう。

ジュリの命運は、君の腕にかかっているのだ。

ロルフ

火を噴く好青年

とりあえず必殺技メインのキャラ。すべての局面にそれぞれ対応できる便利なキャラだぞ。

担当：GYU

いかにも主人公といったキャラクターのロルフ。前回、紹介した必殺技のおさらいから始めよう。



なんで無敵じゃないんだよ〜。

一通りそろった必殺技を使い分けろ！

●プラネットブレイカー

見るからに"対空兵器"といった技。

しかし、"上昇中は無敵"と以前に書いたが、実際は無敵ではないので、跳び込みの強いキャラにはつぶされることが多い。

そこで、相手が跳び込んできたら早めに技を出そう。

●ラピッドクラッシュ

空中で回転しながらキックを出し、連続してヒットする。A・B・Cボタンで、移動距離と回転数が変化する。打点の低い飛び道具なら跳び越すことも可能。

●ロルフショット

スタンディング・ポーズで発射する飛び道具。飛行スピードもスキの大きさもふつう。

これで三種の神器がそろい、もう怖い物なしといった感じだが、ロルフショットに重大な欠点がある。小さめのキャラにしゃがまれると当たらないのだ。



せめてかすってよ。

そこで、この隠し必殺技に登場してもらおう。

●ニーリングロルフショット

コマンド入力後、前転してからしゃがみポーズでレーザーを撃つ。この前転動作が少し曲者だけど、ロルフショットの穴を埋めるには十分。この2つの技をうまく使っていこう。



コレダヨ、コレ。コマンドはまだ秘密。ゴメン。

ここからが本番 栄光と勝利のためのロルフの基本的戦法！

まずロルフが勝つために考えなくてはならないのは、いかに飛び道具を生かす間合いを作るか、ということである。バックダッシュで距離を広げ、ニーリングロルフショットを連射する。実際、これだけで相手に直接にダメージを与えることは難しいが、相手にしてみればかなりのプレッシャーになる。ここで相手が安易に跳んできたら、プラネットブレイカーで落とそう。

しかし、必ずこの基本パターンで勝てることもないし、相手に先読みされるときもある。

こんなときに考えられる攻めは、①ジャンプ攻撃からの攻め、②足払い、③ラピッドクラッシュなどがある。

①のジャンプ攻撃からの攻め方だが、ロルフのジャンプ攻撃はどれもあまり強くない。あえて使うというならB攻撃（中キック）で跳び込もう。相手に当たったならレバー↘入れCボタン（アッパー）キャンセルプラネットブレイカーにつなごう。

②の足払いには注意点がいくつかある。ロルフのしゃがみB、Cはリーチも長く、出るスピードも威力も申し分ない。一体どこが悪いのかというと、"当たり判定が弱く、つぶされやすい"のだ。もう1つの注意点はしゃがみA・B・Cはすべてキャンセルすることができるが、絶対に飛び道具をキャンセルで出さないこと。理由は、二つの飛び道具のどちらも出かかりが相手のしゃがみ攻撃に止められるからである。以上の点に気を付けて接近戦を確実にモノにしよう。

そして、③のラピッドクラッシュ。これこそロルフの真価を決める技だ。この技は基本的に小を使う。小のラピッドクラッシュは着地のスキが小さく、着地後に技がつながることが多い。使い方の例を挙げると、足払い合戦のときに小ラピッドを出して小足払いがつながったのならレバー↘入れBボタンキャンセルプラネットブレイカーの連続技。もし小足払いがガードされたなら、一歩前進して投げの二択攻撃が熱いぞ。



じゃあ投げよう。



ガードされたよ。

跳び込ませないのが前提！でも跳ばれたら？

基本的にプラネットブレイカーで迎撃するが、よりプレイを確実にしたいのなら、レバー入れCボタン（↘+C）のアッパーやハイキック（遠い間合いでC）が使えるぞ。

ロルフは基本性能がよく、楽しいキャラだから、ぜひ使ってほしい。



この技は地上で当てればキャンセルできるぞ。

カズマ

水銀刀の切れ味とくと見よ!

ダッシュは闇の疾風の名に恥じぬ速さ。ダッシュからの攻めのバリエーションを極めよう。

担当:"斬り捨てマニア"ギィ

カズマはロルフに似ているように見えるが、戦法は相当異なる。一番大きいのは殺風陣とラピッドクラッシュの違い。これによって隙なく攻め続けることができないのだ。
　そこで…。

撃離脱・轢き逃げモード

轢き逃げモードとは、遠くからダッシュ颶風剣、ガードされても相手の後方遠くに着地するので再びダッシュ颶風剣と往復することを言う。
　ただ、隙が少ないとはいえ、ガード後の反撃はほぼ全キャラ可能だし、ダッシュを足払いや飛び道具で止められてしまうことも多い。よけようと思えば前ジャンプするだけでOKといった感じ。
　そんなダッシュ颶風剣がなぜ使えるのか？それはダッシュから他の戦法を混じえていくことで有効な手段として生きてくるのだ。


ダッシュ颶風剣！根元から入ればこの威力。


ガード後ここまで離れるが反撃される。

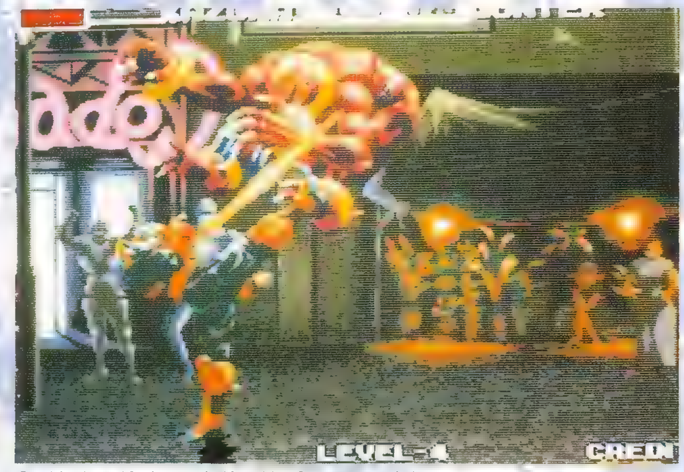
1、ダッシュ殺風陣…これは飛び道具などで迎え撃とうとした相手を飛び道具を消しつつ斬ることが可能。一応足払いもスカせるが、その後がイマイチつながらない。


この後投げにいくか、足払いか颶風剣か…。

2、ダッシュ攻撃…ダッシュから通常技。一応近距離Bから颶風剣4段がダッシュからでも入るが、あまり意味はない。
　なぜならこれは相手がガードがちなときに使うものだからである。ダッシュA or Bをガードさせて（当てて）すぐ投げたり、ダッシュ近距離C（2段技、当たれば大ダメージ）から小足→中足・影うつしと固めにいったりする。遠距離Cを超早めに出してジャンプで逃げるのを封じる手もある。

3、ダッシュジャンプ攻撃…ダッシュジャンプはジャンプ力がありすぎて跳び込みには向かない。昇りでCを出し、ジャンプを封じるのだ。読みがはずれても、ダッシュ颶風剣をガードされるのに比べれば隙はないに等しい。

4、ダッシュを止めてから…ダッシュを止めるには、攻撃ボタンを押すか、レバー後ろ2回、そしてカズマなら影うつしというのがある。止めた後の行動としては、C足払いやCキックで跳び込むといったところ。近距離から再びダッシュ颶風剣というのも意表をついた行動で有効だ。



G・ドーン、ギュンターなどには投げられるので注意。


出るのが速いので、しっかり引きつけること。連続技につなげやすいぞ。

安定指向 跳ばせて落とす

カズマで特筆すべきは影うつしの隙のなさ、連射性能が非常に高く、他キャラの追随を許さない。唯一とも言える欠点は、その攻撃判定の大きさで、適当に技を出すだけで消されてしまうし、突進技を出されるとかなりヤバイ。しかし、その欠点も「飛び道具の隙をキャンセルして他の必殺技を出せる」というのを活用すれば、欠点をカバーするどころか、逆に利用することも可能になるぞ
　もちろん普通に跳ばせて落とすことも可能。近間での対空には↘+C、遠間での対空には遠距離立ちCを使う。颶風剣は出かかりの判定は弱いが、影うつしキャンセルで先読み対策として非常に有効。


影うつし。消しつつ突き進んできても…、


キャンセル颶風剣…相手によっては殺風陣のほうがよい。

近距離での攻防

基本はしゃがみA⬇しゃがみB⬇キャンセル影うつし。
　しゃがみBの後に突進系の技を出されると、影うつしが消されてしまうが、影うつしキャンセル颶風剣を先読みで出しておけば問題ない。
　多少離れるとついリーチのあるC足払いを使いたくなるが多用は禁物、出が意外に遅く、特にしゃがみB⬇Cとつなぐと狙われやすいので注意。
　この間合いでは遠距離立ちBが、リーチ、判定ともに見ため以上に使える。しかし当然足元は弱いので速く長い足払いやスライディングには注意（具体的に言うと、この状況は逃げろってことだ）。
　最後に、カズマのバックダッシュは移動距離が長いものの、その大半は隙。間違っても前進してくる技（飛び道具、突進技、スライディングなど）には使わないこと。ガードできないぞ。


ダッシュから出しこもなかなか。

対戦攻略

ルーミ

攻撃力の秘密はグローブなのだ

リーチは長く攻撃力は高いのだが、必殺技は背面あるいは連続技専用。さてどうしましょ。

担当:"回転マニアではない"ギィ

前号で紹介したとおり、非常に高い攻撃力を誇るルーミ。

それがどーも、発売バージョンではさらに破壊力UPしているらしい（要は全キャラ上がるんだけど…）。これでもう、「瞬殺ルーミ」の名はキミのものなのだ。


5段を決めればこの威力！おまけにピヨる…ことも多い。

あちゃおちゃけんまいちゃの入れ方

まずは90度に沸かしたお湯を急須に注いで…じゃなくって、なかなか3発入らないといったことはないかな？

実はラビットブローの一発目を密着で当ててしまうと、2発目以降につながらなくなってしまうのだ。最もつなげやすいのは、近距離立ちBパンチからキャンセルしてつなげるもの。ポンポンポンとテンポよく入力していこう。


このぐらいの間合いからなら入る。近すぎてもダメ。

ただこれは、ジャンプCから入ったとき以外、あまり実用的ではない。なぜなら近距離立ちBは、しゃがまれると当たらないという致命的な欠点があるからだ。そうなるとキャンセルのかかる技の少ないルーミはちときつい。


ガードされると…

そしてもう1つ問題なのが、ガードされたときの隙の大きさで3発目をガードされると気絶したとき以上の隙ができてしまう。1発がガードされたら、悪くても2発目までに止められるように意識していよう。

一発必中ダブルローリング

ラビットブローが普段の攻めでは使えないのはわかったが、残り2つの必殺技、Rクラッシュ（ローリング）とRボンバー（ローリング）はどうか？

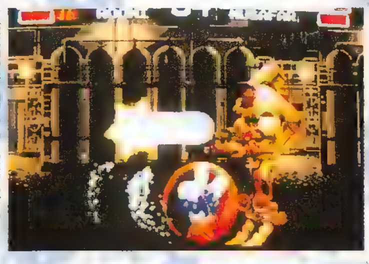
実はこの2つの技も、ガード後の跳ね返りに反撃を決められてしまう。しかし、当たれば必ずダウンさせることができるので必ず当てるつもりで使っていこう。さて、その使いどころはというと…。

●ローリングクラッシュ

移動速度はCが最も速く、Aは遅いが、気になるほどではなくどれも同様の使い方が可能。使い分けが必要になるのは、ガードされた後の跳ね返りの大きさというより、跳ね返った後に着地するまでの隙がそれぞれ違うためだ。Aは比較的すぐに着地し、Cだと着地するまでかなり時間がかかるので、反撃を受けやすいが、それぞれ使い分けることによって、多少なりとも相手の反撃を受けにくくなる（うまく惑わしていく?）。


A、B、C共に着地点はこのへん。

使いどころとしては、飛び道具に合わせる、バックダッシュに合わせる、の2つが最も有効。どちらも跳び込みが可能な間合いで出すのがベスト。この間合いでなら飛び道具キャンセル必殺技にも、一方的に負けることはない。溜め時間も短く、スピードも速いので、うまく溜めていけばあらゆる隙にガンガン狙っていこう。


攻撃判定が出るのも速いぞ。

残念ながら、相手に当たるか、画面端につくまで止まらないので移動手段としては使えない（相手の下をくぐって逃げ、ならOK）。

●ローリングボンバー

ガードされても空振りしても隙があるが、だからと言って「こんな技は使えないよー」というわけではない。

接近戦で足払いをスカして低空で使うのはまず基本。前ダッシュ・バックジャンプで誘ってから出したり、ダッシュジャンプで相手を跳び越すと見せかけて、後頭部を狙ったり…奇襲の色は濃いが常に狙っていくのだ。

ぱわふりゃーなぱんちきうく

ダッシュの遅さは気になるが、長い立ちB、Cの先端を当てるように出していけば問題ない。足元を狙ってくるようなら、いきなり低空Rボンバーだ。昇りAキックや昇り下向きパンチ（ジャンプ中⬇+C）はジャンプ封じに使える。


足元を狙われたらRボンバー。

さて接近してからだが、これはしゃがみAで決まり。2段技で隙が少ないし、当たればしゃがみCで即3段になる上、ガードされても反撃は受けにくい。立ちA⬇しゃがみCとつなぐのもなかなかいやらしくてよい。しゃがみBは速くて長いがキャンセルがかからないので間合いを離したいときに使っていこう。


長いぞだっしゅきーくっ！


これを立ちガードしちまうとひどい目に…。

こうして立ちB、Cが当たらなくなったときこそ、跳び込みからの5段のチャンス！ 瞬殺するのだ。


ギャラクシーファイト
THE 100MEGA SHOCK!
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
GALAXY FIGHT
-UNIVERSAL・WARRIORS-
ユニバーサル・ウォリアーズ
従来の格闘ゲームにある画面の端を無くし、左右方向に無限にフィールドが広がる！
近日新登場！
© 1995 SUNSOFT
The Future Is Now
SNK
総販売元
株式会社エス・エヌ・ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-12
ネオジオはSNKの登録商標です。
開発元
SUNSOFT
サン電子株式会社
サンソフト事業部
〒483愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.0587(53)2192

マウント25周年記念企画

コンスポ

SFC　デンス　2月11日発売予定　予価8800円(税別)

操作性向上!!

だるま道場

やみくもにおもしれぇ!

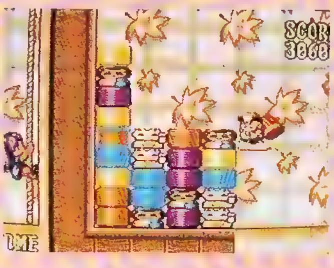
94年のAOUショーにて極めて理不尽にその姿を世間に知らしめ、今は亡きF-GLDを虜にしたパズル、それが「だるま道場」だ。

従来の落ちものパズルとは一線を画す、だるま落としの原理を取り入れた神をも恐れぬゲームであり、ソイツがスーファミ版で出る!と聞いた日にゃーもう俺は俺はぁ…。

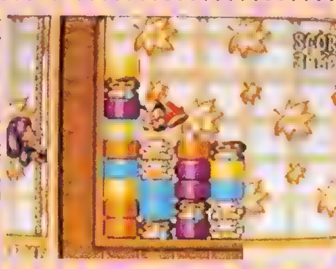
え〜い!とにかくスーファミ版で出るんだよ、ほほー。

グンバツの操作性!

アーケード版だるま道場にも、問題がないわけではなかった。そう、操作性である。



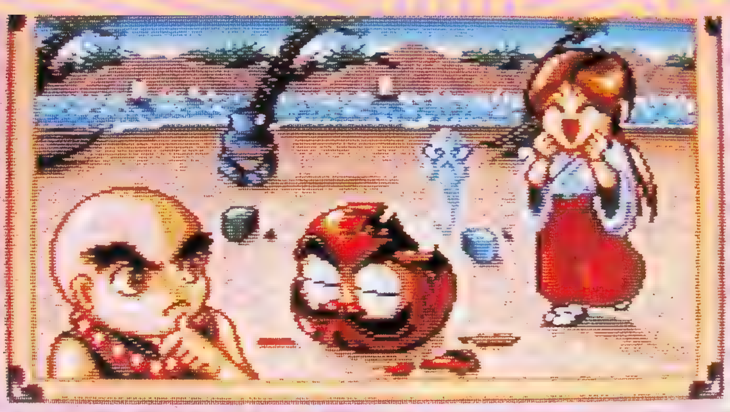
レバーを上に1回動かせば…。



すぐさまカーソルが移動!!

上下2方向レバーとボタン一個あればできるゲームだったんだよね、実は。それが4方向レバーだったもんだから、目的の場所までカーソルを動かすのが大変大変。どこを叩けばいいか分かってるのに、違うとこを叩いて「ツチェーッ」ってこともしばしば。

まず、SFC版ではそこを強化。上下レバーのみでカーソル移動は可能だ。左右レバ



「きゃーっ! かわいい。ほんとうに悪霊なの?」





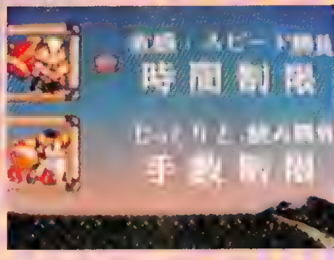


ーのみでも同様に可能なので、やりやすいほうを選べるぞ。

モォドがいっぱい！

このゲームには「だるま道中記」「だるま修業編」「だるま問答」「2P対戦プレイ」と、実に4つのモードが詰まっている。もちろんSFC版の特権だ。それぞれのモードを簡単に説明すると…。

だるま道中記



PRGノリで、鎌倉から京都まで全8ステージ（各3ゲーム）を制覇する。はじめに「小坊主」「巫女」のどちらかを選び、それによって時間制、手数制とルールが変わる。

だるま修業編



一定時間ごとにコマが上から投下され、プレイヤーはひたすら消しまくる。上まで積み上がったらゲームオーバー。エンドレスタイプのゲーム。

だるま問答



見本通りにコマを積んでいくゲーム。問題によって、制限時間、手数制限がある。全50問。

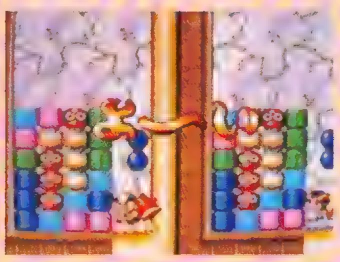
ふたりで対決

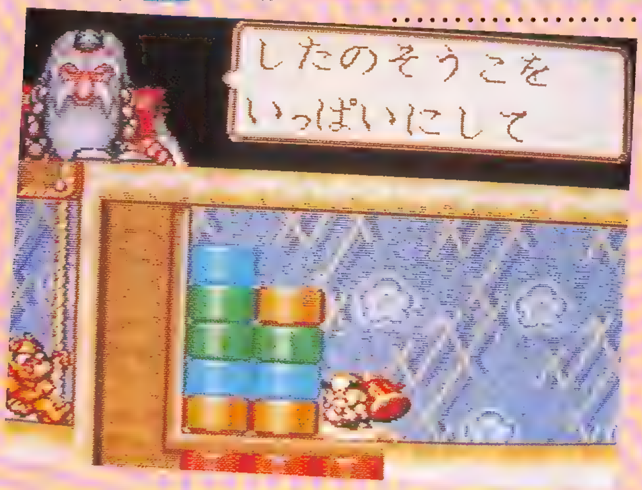
2プレイヤーの対戦。それぞれ自分のフィールド上のコマを相手より早くすべて消せば勝利。

あと、ゲームとは違うけど「だるま入門編」っていうのがあって、基本的なゲームのルールを説明してくれるモードもある。いたれりつくせりってカンジ。

難易度的にもアーケード版よりは若干やさしめになってるみたいだし、また何度でも挑戦できるのも家庭用ならでは。だから、あきらめずに最後までやりきるのだ。頭の体操にもなるぞ。キュー！

（マウント“25歳”一田）







移植ソフト一覧	
スーパーファミコン	
2月	ファイターズヒストリー -溝口危機一髪- データイースト 9900円（予価）
メガドライブ	
1月13日	イチダントアール セガ 6800円
1月13日	アフターバーナーコンプリート セガ 4980円（スーパー32X専用）
3月	サムライスピリッツ ビクターエンタテインメント 価格未定（CD-ROM）
3月	餓狼伝説スペシャル ビクターエンタテインメント 価格未定（CD-ROM）
プレイステーション	
1月	雷電プロジェクト セイブ開発 価格未定
1月	サイバースレッド ナムコ 価格未定
2月	アイドル麻雀スーチーパイ ジャレコ 価格未定
2月	スターブレードα ナムコ 5800円（予価）
3月	鉄拳 ナムコ 価格未定



雪風ー早くやりたいなぁ〜

SFC データイースト 2月発売予定 価格未定

ファイターズヒストリー 溝口危機一髪



ここはデ○ーズ、時間帯は夜の2時45分、よい子ならばもう眠っている時間だが…。

男たちは、ある一つのゲームについて大きく語り合っていた、つもりらしい。

MAN次郎ーダイナマイトがもうすぐ家で遊べるらしいじゃないか。

DS1ーいやいや、ダイナマイトではなくミゾグチ危機一髪ですよ。もう、いいかげんなんだから。

MAN次郎ーこまかいなあ〜、そんなことは知ってるよ。とにかく、あの超俺好みなゲームが家でできるからよろこんでるんじゃない。

DS1ーそれって本当に面白いゲームなんですか?私名前しか知らないんですけど。

雪風ーおいおい、何てことを言ってるんだ、ファイターズヒストリーは大味でいいゲームだぞ。マジで。



DS1ーほう、これがそうですか…。

MAN次郎ーそうだよね〜、データイーストと言えばヒストリーかジョーアンドマックだよね。

雪風ーぬ、ウルフファングは?あれは今でも50は書けるよ。

DS1ーウルフファングはわかるとしても、それでなぜジョーアンドマックが挙がってくるかなぁ〜。

MAN次郎ー担当だったからだよ。リターンズだけどね。

雪風ーそういえばさあ、ダイナマイトって2作目だよねえ、ウルフファングは2にならないのかなあ。

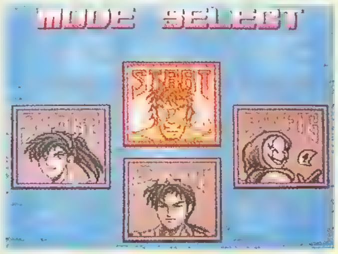
MAN次郎ージョーアンドマックリターンズにならさあ、エキストラステージで出てたよ。グレネード撃ってたし…。

DS1ーおやまあ、今はウルフファングでも、ジョーアンドマックでもなく、ミゾグチ危機一髪の話をしようとしてるんじゃないんですか。

雪風ーそうそう、声とかってどうなってるの、ちゃんとウルサクできてる?

MAN次郎ーもちろん。君のミゾグチはバッチリできてるよ。

DS1ーあ、私ロイヤルミルクティー一杯ほしいなあ〜。



ぬぬやるな!!

MAN次郎ーカルノフもけっこうパンクしてたよ。やっぱこいつを使うしかないよね。

DS1ーそれはあなただけであって、きっとほかの人は好んで使いませんよ。



ということで、何とも当たりさわりのない話を、ただ自分勝手にしてすべてが終わった。

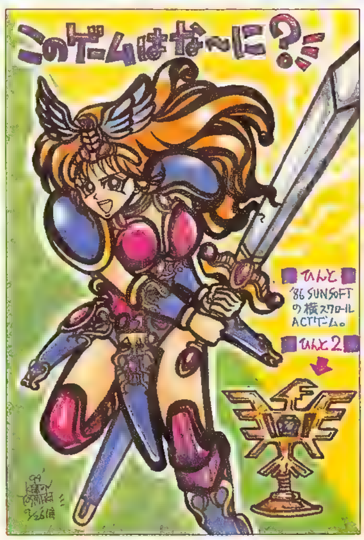
とにかく、今度ヒストリーが家で遊べるようになった。まあそんなところだ。



MAN次郎ーそこだ!

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

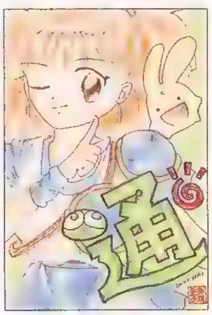


イラストの作者曰く、「知ってる人は多いと思う」。マジ?マジですか?うわぁ〜、オレ知らねえよー。みんな分かる?

前々号の答えはナムコの名作「マインドシーカー」でした。



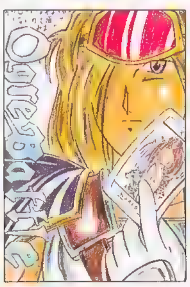
(埼玉県 ファンの皆さん1Pの君)
ううっ、ここまで浸透しとる…。



(宮崎県 外道皇子君)
カーバンクル再び…。その目に惚れた…。

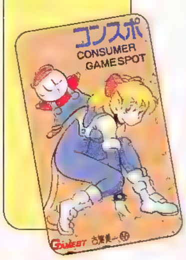


(兵庫県 伊倉すじこさん)
シヴィー!これでなくっちゃー



(山口県 陸奥守吉行君)
これでタロットカードにハマった人もいるのでは?

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲーメストアイランドさわやかさん

特集!! 爆激1986

ゲーメスト大賞どうでした？いやー、やっぱり予想通りでしたねー。私もきっとモータルIIが取ると確信してましたよ。各部門賞も総ナメでしたし、今度はIIIが出るとヨイですねー…って書きたかったな…。（冬の男渕健）



⬆（東京都　森崎祐司君）
☆多彩な魔法がウリだったイシター。今でも遊べるかも。



⬆（福岡県　武術師さすけさん）
☆'86の面々だー。そうそう、メストも創刊したんだよね。



⬆（大阪府　香山慎一君）
☆ギルよりもカイが記憶に残ってる？



⬆（愛知県　沙門修吉君）
☆ポスターが超かっちょいーのだ!!無敵の大空コンビ、バロン&マックス!!



⬆（神奈川県　ライテストスター君）
☆もう８年か…早いね刻の歩みは。



⬆（大阪府　竹井床さん）
☆やっぱりヨイですトイポップ。夢ありあり。

突発ミニマムカラー特集「燃え燃えっスよマリオン様!!」

～そのいち～

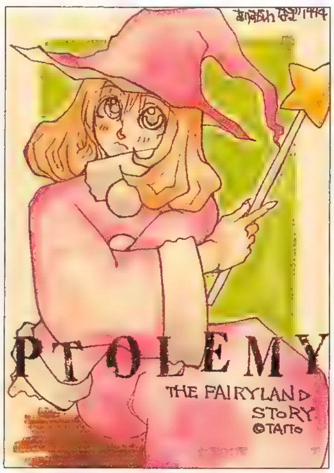
何となく小特集してみましたけど。できればヤンニャン特集が…ってイヤ何でもないですよええ。チッ…。



（千葉県　鷹代なびきさん）



（東京都　ヘビ野玉子さん）



⬆（大阪府　ありすかわ"竹井様へ"なぎ君）
☆本当は'85もやりたかったんだが…。という訳でフェアリーランド（特例!!）。いつかこの年も特集したいですなあ（カラーレゲ魂？）。



来年のカレンダーはもう買ったカナ？まだの人は早く決めてくれよな!!

●早くもスーパーリアル麻雀シリーズカレンダーが発売になりました!! 買ってくれたみんな、ありがとー!! 麻雀が発売されたころにはすでに売り切れてしまっていたので、郵■を見て注文をくれた人はゴメンなさい。他のカレンダーも残りわずかになっていますので、注文はお早めに!



ヴァンパイアカレンダー'95
定価1500円　送料：E
通販番号：C-70
A2判　ALLカラー　7枚



X最強カレンダー'95
定価1500円　送料：E
通販番号：C-69
A2判　ALLカラー　7枚



サムライNSカレンダー'95
定価1300円　送料：E
通販番号：TP-8



真侍魂暦九十五
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-94
A2判　ALLカラー　7枚

スーパーストⅡXのカードケース登場!!
カードポン





●ボタンを"ポン"と押せば、カードが飛び出す仕掛けになっているのだ～!! 全キャラ揃って発売!!

スーパーストⅡXカードポン
価格680円　送料：C
通販番号：CP-1（リュウ） CP-2（ケン） CP-3（春麗） CP-4（ガイル） CP-5（ブランカ） CP-6（ザンギエフ） CP-7（ダルシム） CP-8（E：本田） CP-9（T：ホーク） CP-10（フェイロン） CP-11（キャミィ） CP-12（ディージェイ） CP-13（バイソン） CP-14（バルログ） CP-15（サガット） CP-16（ベガ）

話題沸騰!!極秘情報!!
ナコルル人形

●みなさんの熱～い要望にお答えして、紫ナコルル&着せ替えドレスセットが製作決定!? くわしくは、次号で発表しまーす。早まって注文しないで待っててね～!



ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号：SS-87

みんな、お待たせ！ついに新しい、本誌ゲーメストバインダーが完成しました!!



↑表面
↓裏面



吉崎観音先生描き下ろしの、メルティバージョンバインダーだ!! ここ最近のゲーメストなら、11～12冊ほど収納可能だけど、もっとページ数が増える予定だから、もうちょっと少ないかも…

ゲーメストバインダーNo.3
定価1200円　送料：F
通販番号：B-3

やったぜ袋'95発売!!

●今年の福袋の目玉は何と言ってもこれ。キンファイカレンダー&裏2ムック発売記念非売品ポスターだ！このほかにも、ゲームグッズが盛だくさん。

さらに、好評だったダブルチャンスは301名様と、一気に15倍の人たちに当たるのだ！くわしくは、本誌P.235に載っているので、そっちのページも見てネ!!



やったぜ福袋'95
定価3500円　送料：E
通販番号：TP-6
301名様にダブルプレゼントがありまーす！

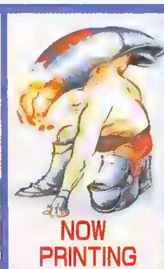




ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ
定価6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：紅丸&東ヅラセット



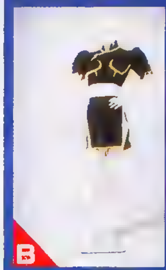
真侍魂ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛眼帯



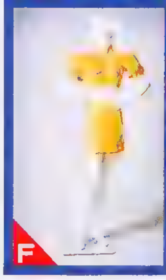
●ゲーメストのビデオは、このほかにもまだまだあります!! くわしくは今号23[illegible]ページを見てね。



購買層の実に7割強が男性という、いわく付きのアイテム登場!!（いったい何に使ってんだか…）
春麗コスプレコスチューム登場!!


B


A


F

★レオタード製作では有名なメーカー「チャコット」がゲーム業界に旋風を巻き起こした!! 一応女の子の為につくられたもので、サイズはM（身長150〜165cm B77〜88 H84〜94）とL（身長160〜175cm B84〜94 H89〜99）の2種類がある。次に、色数だが、A〜Fまでの6種類で、A：ブルー地にイエローライン（写真のがこれ）B：黒地にイエローライン、C：ピンク地にイエローライン、D：グリーン地にイエロー、E：パープル地にイエローライン、F：イエロー地にピンクラインが用意されている。さらに今なら特典として、頭飾（リボン）も付いてくるのだ!!

ただし、このコスチュームは、受注生産なので注文をもらってから、約1ヶ月半程ほど時間がかかってしまうので、注意してくれよ！価格はちょっと高めの35000円。お年玉を握り締め郵便局へGO!!

春麗コスプレコスチューム
価格各35000円　送料：E
通販番号 CT-A（青地に黄線） CT-B（黒地に黄線） CT-C（桃地に黄線） CT-D（緑地に黄線） CT-E（紫地に黄線） CT-F（黄地に桃線）

ゲーメストサポータージャンパー…略して、サポジャン好評発売中

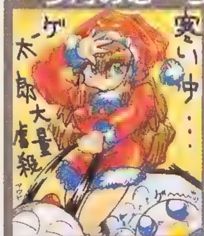


●ゲーメストスタッフたちが愛用しているスタッフジャンパーがカッコ良くて欲しいよー。と言う読者の為に読者バージョンのジャンパーを、限定で300着作ったぞ!!

このサポジャンについては、今号のP.234にくわしく載っているのでそっちも見てね！

サポジャン
定価9800円　送料：E
通販番号：G-18

今月のむーちゃん&ゲー太郎



（岡山県　煕さん）
★9月に冬のネタを送って来るとは…口元がみょうにいい味出してます



（埼玉県　かもゆりさん）
★むーちゃん人形発売か…？1000人ぐらいの人が買ってくれるならできるかもね。ナコ人形にくるぶしはねぇっ!!

ムーちゃんハガキ募集中でっす むちょむちょ送ってちょーだい!!

カバンにぶらぶらさせてね!ゲーメストキーホルダー

スーパーストIIキーホルダー　●各850円　着色済み　全高約5cm
スーパーリアル麻雀シリーズキーホルダー　●各980円　着色済み　全高約8cm



隆キーホルダー	拳キーホルダー	春麗キーホルダー	キャミィキーホルダー	バルログキーホルダー	ガイルキーホルダー
定価850円　送料：E	定価850円　送料：E	定価850円　送料：E	定価850円　送料：E	定価850円　送料：E	定価850円　送料：E
通販番号：C-44	通販番号：C-45	通販番号：C-46	通販番号：C-47	通販番号：C-48	通販番号：C-49



しょう子キーホルダー	香澄キーホルダー	未来キーホルダー	愛菜キーホルダー	悠キーホルダー	香織キーホルダー	みづきキーホルダー	綾キーホルダー	晶キーホルダー
定価980円　送料：E	定価980円　送料：E	定価980円　送料：E	定価980円　送料：E	定価980円　送料：E	定価980円　送料：E	定価980円　送料：E	定価980円　送料：E	定価980円　送料：E
通販番号：ST-11	通販番号：ST-13	通販番号：ST-12	通販番号：ST-14	通販番号：ST-15	通販番号：ST-16	通販番号：ST-19	通販番号：ST-18	通販番号：ST-17

テレカ

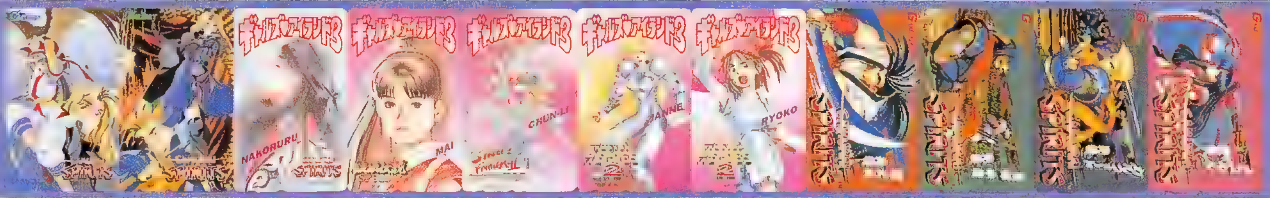
●テレカはこのほかにもまだまだたーくさんあるヨ!! ここに載っている以外のテレカが欲しい人は、読サビに聞いてネ!!



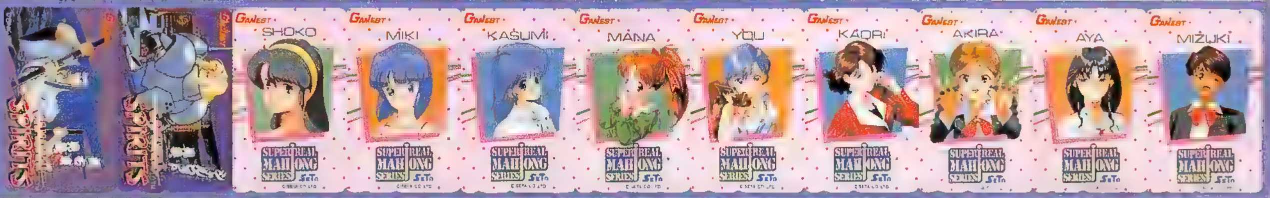
岩尾ひかる	岩尾あかね	岩尾かぐや姫	岩尾イライザ	極上パロディウス	豪血寺一族	豪2クララ	臣士豪2	豪2ギャルツー	童騎兵ダイナマイト	ヴァンパイア
定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：K-20	通販番号：K-21	通販番号：K-22	通販番号：K-23	通販番号：K-19	通販番号：AT-1	通販番号：AT-2	通販番号：AT-3	通販番号：AT-4	通販番号：DT-2	通販番号：C-65



デミトリ	モリガン	フェリシア	灼熱派隆	青春小僧拳	静御前春麗	キャティキャミィ	極限大王豪鬼	爆裂三人衆	皆川サムライ	都築ナコルル
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A
通販番号：C-66	通販番号：C-67	通販番号：C-68	通販番号：C-55	通販番号：C-56	通販番号：C-57	通販番号：C-58	通販番号：C-59	通販番号：C-60	通販番号：GS-9	通販番号：GS-8



織倉ナコルル	織倉シャルロット	G3ナコルル	G3舞	G3春麗	G3ジャンヌ	G3リョウコ	サムライ覇王丸	サムライ半蔵	サムライガルフォード	サムライナコルル
定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：GS-6	通販番号：GS-7	通販番号：G3-1	通販番号：G3-2	通販番号：G3-3	通販番号：G3-4	通販番号：G3-5	通販番号：SS-37	通販番号：SS-38	通販番号：SS-39	通販番号：SS-40



サムライ右京	サムライシャルロット	しょう子	未来	香澄	愛菜	悠	香織	晶	綾	みづき
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料 A	定価1200円 送料：A
通販番号：SS-41	通販番号：SS-42	通販番号：ST-1	通販番号：ST-2	通販番号：ST-3	通販番号：ST-4	通販番号：ST-5	通販番号：ST-6	通販番号：ST-7	通販番号：ST-8	通販番号：ST-9



らぶりぃず	織倉舞	大張餓狼2	織倉ジャンヌ	織倉WH娘	桜瀬ユリ	桜瀬キング	餓狼SPテリー	餓狼SPアンディ	餓狼SP東	餓狼伝説スペシャル
定価1200円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：ST-10	通販番号：GS-1	通販番号：GS-3	通販番号：GA-1	通販番号：GA-2	通販番号：GS-10	通販番号：GS-11	通販番号：SS-55	通販番号：SS-56	通販番号：SS-57	通販番号：SS-58

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料

A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円	D	4個以上……400円	
B	3個以上……400円	E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円	F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円	G	単品発送……800円	
		H	何個でも ……(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)

例：都築ナコルルテレカ1枚……100円
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円
ナコルル人形3体(単品販売品)……500円
極パロレポパ2冊……400円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は1300円となります。

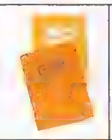
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点


③吉崎観音テレカ：20点

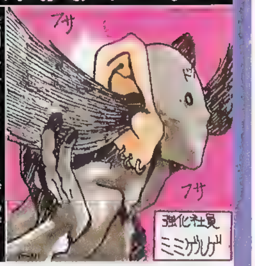

④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒鋳戦闘員の叫び

戦闘員No.765 ミミゲルゲ 最近はモゲラに恋しているらしい。ちょっとロリコン気味のシャイな奴。



ヒャッホー！カレンダーは早い者勝ちだから、急いで注文してちょんだいませ。福袋は2月14日の消印有効だから、ほいほい注文してくれるとうれしいんだなぁ。
ゼンゼン関係ないけど、ほたるちゃん良くってたまらんないっス。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額 千 百 十 万 千 百 十 円
00150－4－98420	※

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

料金 | 特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料 円	

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4 通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください
98420

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円
※

払込人住所氏名
※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

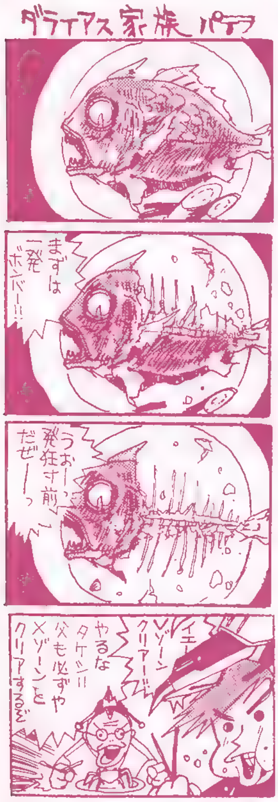
特殊取扱

㋘屋瓦板

天下一ゲーマーの店まるげやのお知らせです

コミュニケーションノートから勝手に抜粋しています





新年は4日から福袋の売出しだ!

昨年はありがとう、今年もヨロシクッてことで。福袋セールで会おうね♡

1月のイベント&フェア

●営業は4日からでーす

4日~8日の5日間は、㋘屋恒例の福袋セール!

中にはK・O・Fカレンダーや豪2ムック発売記念非売品ポスターまで入ってるぞ。

さらにネオジオCD本体やソフトが当たっちゃう大当たり袋まであるのだっー

これで¥3500なーんてお値段の割に超お買い得♡

95年のスタートを豪華に決めちゃおうっ!

●6日~8日

サイン色紙プレゼントセール。

2000円以上お買い上げの方にはサイン色紙の当たるスピードくじのおまけ付き。

大好きなあの人のサインをもらっちゃえ♡

●21・22日

コミックス発売記念サイン会

★小川雅史先生 速攻生徒会

★MONDO恵先生 餓狼2

新春特別企画(なのかなぁ)コミゲで人気の両先生のサイン会をばーんっと開催!

完全予約制で先着100名様まで。さあ㋘屋へGO!!

●23日~ナコルル人形フェア

あの大人気ナコルル人形が新しくなって帰ってきたぞ!

2Pバージョンや EDバージョンなどなど、着せかえドレスもちゃーんとあるので安心してね♡

発売は1月下旬~2月下旬ごろ。

予約受け付け中!

●月間イベント

VF2 5人抜き大会

今月はまさかのVF2!

エントリー受け付け中だよ♡

X-MEN5人抜き大会ダブルで月間イベントだ!!



12/3 東京 豪2コスプレゲーム大会
異様なまでの盛り上がりを見せたコスプレゲーム大会。君も次回は参加する?

■1月のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
7日(土)	**鉄拳ゲーム大会** 新春第1弾はコレだっ!!	**VF2ゲーム大会** 正月休み中に腕をみがいておくのだ!!
8日(日)	**7日大阪店と同内容**	**7日東京店と同内容**
14日(土)	**龍虎の拳謎本発売記念!!龍虎の拳2ゲーム大会** 久々に復活ーカンを取り戻しておいてねっ	**東京店と同時開催**
15日(日)	**X-MENゲーム大会&成人の日スペシャル18禁本フェア** 昨年好評だったH本の日です。リクエストも受け付けてまーす♡	**東京店と同時開催**
16日(月)祝	**真サムライスピリッツビデオ解説**	**東京店と同時開催**
21日(土)	**速攻生徒会コミック発売記念** 小川雅史先生サイン会	**餓狼伝説2コミック第2巻発売記念** MONDO恵先生サイン会
22日(日)	**21日大阪店と同内容**	**21日東京店と同内容**
28日(土)	**X-MEN5人抜き決勝戦**	**東京店と同内容**
29日(日)	**月間イベント** VF2 5人抜き決勝戦	**東京店と同時開催**

㋘屋年末年始、極秘?情報

★㋘屋の営業は1月4日からなのだよ。

と、いうわけで新年早々㋘屋は大忙しだっ!

なんと言っても**毎年恒例㋘屋福袋**の販売が最大のポイント。

これを買い逃すと95年は後悔の年になるぞっー

★気になる中身はというと…

年内販売されなかったKOF'94カレンダーや非売品の豪2クララのポスターなどなど。

ほかにも3500円なーんて値段が信じられないようなアイテムがぎっしり!

★販売期間は4日~8日の5日間限り。これは見逃せない!!

★そして貴重アイテムをもう一つ。

なんとあのナコルル(1P)人形が**再発売**だっーちなみにこのバージョンはコレが最後のチャンスなのだぁっ!!(↑大マジ)

しかぁーし、もし手に入れられなかったキミ。なにも希望に輝く星が消えてしまったワケじゃないぞ。2PバージョンやEDバージョンも企画中!

1Pよりは2Pのきつーいナコちゃんが好きなキミはしばし待て。

★さてと、それでは究極アイテムの紹介といこうか。

あのゲーム界の女王、**春麗のコスチュームを販売**しちゃうのだー!ただし、完全受注販売なので注文してくれないとダメ。

はずかしがらずにどんどん申し込みにきてくれいっ!(ちなみに髪飾りもバッチリついているのでご安心を)。3万5000円!!

それでは、'95年も㋘屋各店をヨロシクッー



12/4 東京店 なつかしの餓狼SPゲーム大会 いつもよりも、ちょっと年齢層が低かったのが印象的でした。

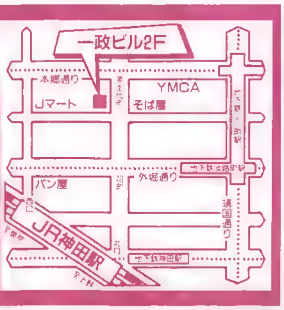


天下一ゲーマーの店 ㋘屋

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

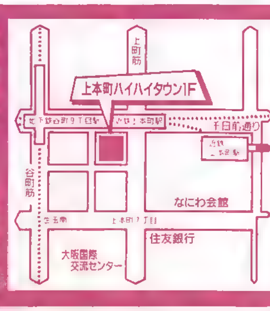
●東京内神田店●

TEL.FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12:00~19:00
第2月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-13-17
一政ビル2F



●大阪上六店●

TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11:00~19:00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



あばよコンシューマ。よろしくハーネス

第8回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 ARCADER

輝けコンパネ！空高く！

極めて理不尽に基板紹介なのだ！前回の予告は忘れろー！

担当：M・二田

勝手ながら今回は予定を変更―コンパネ紹介は―機種のみで、残る機種は次号に回すのであしからず。

で、何をやるかってゆーと、そりゃもうアンタ、基板ですよ。コンパネ買ったら基板なんだよ（有無をいわさず）―

つーわけで今回は、「おすすめ基板コネクションSPECIAL」―いってまいりましょう。

おすすめ基板コネクション①

天地を喰らうII

コストパフォーマンス	8
希少価値	6
難易度	7

〝カプコン〟イコール〝対戦格闘〟という感すらある今日だが、カプコンがもうひとつ得意とするのがこのファイナルファイト的ジャンル。〝キャプコマ〟の流れを感じるこの「天地II」、1作目とは打って変わったゲームシステムに啞然とした人もいるかと思う。

特徴は、とにかくひたすらぶちのめし、投げまくるのが超気持ちイイこと。そのうち何も考えられなくなってきて、エンドルフィンが出てくること請け合いだー。

関羽、張飛、趙雲、黄忠、魏延といった魅力ある武将たちを思うがままに扱えるのも気持ちイイぞ。

相場も3万円前後といったところで、コストパフォーマンスも素晴らしい。点稼ぎも超熱いしね。（マウンティ）

おすすめ基板コネクション②

WOLFFANG —空牙2001—



コストパフォーマンス	7
希少価値	7
難易度	8

ゲーム性だけじゃない！シナリオにも注目できる逸品だ！

僕がオススメする基板はもちろんデータイーストの「ウルフファング」だ。

ロボットアクションが好きな人はもちろん、その戦争を題材としたシリアスなシナリオもかっこよく、内容でも満足いくはずだ。

難易度においては少し難しめだが、家庭でやるにはちょうどいいぐらいのはずだ。

ゲーム上、64機種のキャラクターを選べる上にコースも多彩にある。キャラによってはパターンが違ってくる上に二人同時にプレイときたらもう、一生遊んでいられるぞ！

もしこのコーナーを読んでウルフファングを購入したのなら、私が攻略をフォローすることを約束しよう！(雪風)

おすすめ基板コネクション③

トライゴン



芸術点	10
希少価値	8
難易度	7

今回のオススメはコナミ製の縦スクロールシューティング「トライゴン」、これを紹介しよう。

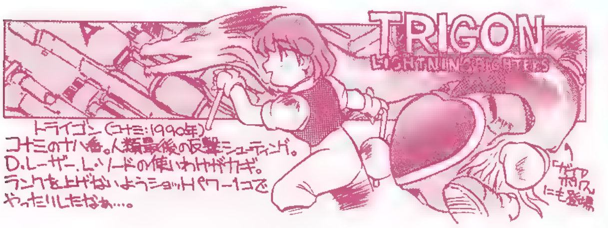
このゲームのすばらしい点は、ゲームの世界観が見事なまでに統一されている点。敵ボスメカのグラフィックに敵のシンボルマークが刻まれていたり、面を進めるにつれ、次第に世界観があらわになってくる展開は見事である。

ゲームとしては、2種類ある特殊兵器（ライトニングソードとドラゴンレーザー）をうまく使い分けていくのが大切で、敵との相性により2種の兵器が無力になったり、効果的だったりするので、戦略性が生まれている。

また、自機の当たり判定が大きいことも特徴。シューティングにしては大きい判定だが、これはこれでゲームバランスはとれている。

ちなみに、このゲーム基板は国内出荷枚数が少ない。そろそろ手に入れておいてもソンはないだろう。（笹岡）





我らアーケーダーズ

今回はハガキで大紹介！
（岡山県　砕けた人類グルラル所長君）

さて、今回のアーケーダーさんは筐体派！第1回のアーケーダーでも言ったとおり、筐体は重たくて高価だけど、最もゲーセン感覚が楽しめるのだ。当たり前だけど。大体はイラストを見てもらえば分かると思うが、一部補足しましょうね。

そのままでも十分楽しめるアップライト筐体。グルラル所長君は自分なりの改造を施している。まずサービスボタンをコンパネ上に追加している。手元でコインが入れられるのだ。これは編集部でもやってるぞ。筐体のサービスボタンは足元のフタを開けたとこにあるので、いちいちかがむのはキツいのだ。

さらにカプコンのCPⅡ用にステレオピンケーブルをスピーカーに直結させている。JAMMA規格はステレオに対応していないが、CPⅡは基板からちょくでステレオ出力されているのだ。使わない手はないやね。



おすすめ基板コネクション④

アールタイプ

コストパフォーマンス	8
希少価値	6
難易度	9

私のおすすめ基板は「アールタイプ」だ。これはゲーセンにあった当時、かなり燃えたゲームだ。

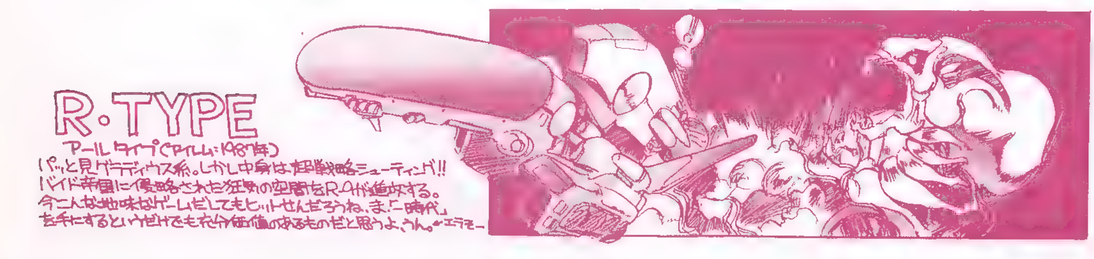
このゲームのウリは、なんといっても「フォース」というオプションだね。ほんとコレにはビックリしたよ。無敵なうえにすごい攻撃力。自機自体の攻撃はたいしたことなくて、こいつの使い方しだいで簡単にも難しくもなる。

いまでこそめずらしくないが、当時、画面に入りきらないほどの巨大戦艦がめずらしく、こいつを攻略したときはすっげーうれしかったなぁ。

しかし、本当に面白いのは6面から。これぞパターンシューティングだ、と言わんばかりの面で、6、7面の復活パターンなどは、まるでパズルゲームをやっているようなものだ。

今ゲーセンにあっても見劣りしないほどの名作なので、シューターを自負する者ならぜひ挑戦してみてほしい。

（復活マニア　GEO）





コンパネ	価格	メーカー	連射装置	レバーボタン	出力	オプション
ベガ9000DX	53,000	ハッピー商会	あり	セイミツ	ヘッドフォン端子、RGB端子、ビデオ端子、S端子	RGB、S端子、SFC、MD、PC、ネオジオ、パソコン

ベガ9000DX派





まったくひょんなことからベガ9000DXユーザーとなった。まさかあのベガユーザーになれるとは思ってなかったもんで、狂喜乱舞さぁ。

ベガのいいとこは、なんといっても重いところ。激しいレバーさばきにも動じることなく、ずっしりと構えていてくれる。レバーのワイン持ちができるのは嬉しい限り。

もうひとついいとこは、モノホンの部品を使ってるところ。ほかのコンパネも大抵ゲーセンと同じ部品を使っているけど、ベガはパネルごとストII、もしくはヴァンパイアと同じ部品を使っている[illegible]ゲーセン感覚により近く使えるのは必定。チキータ!

ボタンにはすべて連射装置が付いていて、もちろん連射スピードの調整も可能。レバーの感触は若干やわらかめ(ホント若干)。私には超合ってる。

実際に遊んでるゲームは、D&Dとか、天地IIとかをとにかくやってます。あとガンフロンティアとかね。私は主に一人で遊ぶことが多いので、対戦格闘ゲーム基板はあまり持ってないのだ。

とにかく、至高の逸品なのは間違いないでしょー。ベガ9000DXはね

(ゲー[illegible]トちゃん25歳)



そんなとこで、今回のアーケーダーはおしまい!ここに挙げた基板はどれも買って損は絶対ないものなので、「コンパネは買ったものの、基板は何を買っていいのかわからないよ~ん」という人はぜひ参考にしてほしい。

次回は、遂にと言うかやっと言うか、非常に要望の高かった「システム基板」についてやっていきたい。題して「咲き誇れ!システム基板は谷間に咲く♡」の巻。お楽しみにねっ。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

ここでの通販申し込みはマナーのいい人が多い、なんていう手紙をたまに受け取ると、努力が無駄じゃなかったと思えて嬉しいよね。通販する側のためにも、してもらう側のためにも、申し込みをする人は、相手の身になって考えたよい申し込みをしよう。上記の注意書きもよく読むんだよ～。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。
（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

☆伝言板も同人誌も、2月15日発売号締め切りは1月5日、2月28日発売号締め切りは1月20日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いておいてください。ない場合は書類不備で没にします。

同人誌紹介

値段は送料込みです

RING OUT



世紀末CHILDREN発行、B5判28ページオフ、表紙4色。300円の無記名小為替＋240円切手にて。

「バーチャビギナーの方へ」

せっかく作った設定とストーリーを中途半端に扱ってしまっているのが残念だが、漫画技術は卓抜。もっとストーリーを読ませてくれたら、文句なしに薦められる本。

（〒475 愛知県半田市板山町2-8 石川幸恵）

AERO FIGHTER

STATIONERY WARS発行、A5判20頁オフ。300円の無記名小為替＋80円切手にて。

「緋炎と真尾まお本です。2人を愛してやまない方に」

緋炎と真尾まおカップリングショートギャグ本。ファンなら押さえておきたい一冊。

（〒239 神奈川県横須賀市二葉2-30-11 岡本英恵）



月に叢雲花に風



ピーナッツハウス発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替で。

「今までのどの格ゲーの誰よりも、覇王丸を愛してます」

シリアスが多め。覇王丸と天草、覇王丸とガルフォードの邂逅を描いたお話2本がメイン。強烈な個性には欠けるが、ギャグ、シリアス、漫画技術すべてにおいて、なかなかの高レベル。安価なことを考えても、お買い得な一冊。

（〒731-01 広島県広島市安佐南区毘沙門台3-26-3 白石奈己）

燃える！ お兄さん



うさぎ会発行、B5判24頁オフ、表紙3色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「全キャラ登場のギャグ本です。よろしくお願いします」

絵、ギャグ共に、高い実力が発揮されていて、安心して楽しめます。チェックのスカートはいた椎拳崇のおしりがプリチー（←あぶねえって）。

（〒358 埼玉県入間市東藤沢7-38-11 菊地摩美）

いっきにしあわせ昇龍拳！



昇天民族発行、B5判64頁オフ、表紙3色。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「リュウ受けがテーマの邪なギャグ本です」

ドタバタギャグの色合いが濃い、ケン×リュウ本。ちゃんとギャグが笑える。

（〒799-26 愛媛県松山市内宮町670-1 光田まさこ）

ぷよぷよ大量虐殺



迷いの森発行、A5判28頁オフ。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「薄い本ですが頑張りました」

1頁ギャグメイン。穴埋め頁が多いのが弱点。かわいい絵柄で買いましょう。

（〒497 愛知県海部郡七宝町安松中屋敷2079 毛利れい子）

おうちでコミケ 第3号



WILD SIDE発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替＋240円切手にて。

「前号よりCMも本誌もページ数アップ！ 読者参加誌上バトル発動！」

イベントにあまり行けない人のための、通販情報誌。サークル掲載料大幅値下げ・通販情報量増加＆質向上を、部数増とともに実現することが、この本の進むべき道と思う。思い切って、一気に規模の拡大ができるのがベスト。

（〒444 愛知県岡崎市天白町河原56-2 乙部方「WS・GM係」）

ONLY HOPE



スタジオM発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「今でもFFVがお好きな方に……。バッツ×ファリス中心です」

ショートギャグ＆シリアス本。技術レベルも高く、通してていねいに作ってあるのにも好感が持てる個人誌です。

（〒061-13 北海道恵庭市島松東町5-8-1 豊田方「O・H」係）

いじめてアテナちゃん2



ゲーマーズコネクション発行、B5判52頁オフ、表紙2色。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「KOFのアテナ、マイ、ユリ、キングの18禁同人誌です」

ユリ受け1本とアテナ受け2本。3本とも、ふたなりネタで、先述4人のみ登場。18歳未満の購入を禁止します。

（〒214 神奈川県川崎市多摩区宿河原2-5-2-401号 サトウ方ゲーコネ係）

私は勝った夢を見た



悪魔の穴発行、A5判88頁オフ、表紙3色。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「私、ベガ様がすきです。それだけです」

ベガ×バルログの18禁本。74頁にわたって、バルログの視点からの話が展開される。

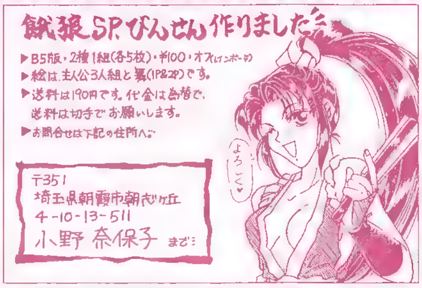
（〒720 広島県福山市東桜町3-4 福山郵便局留「黒百合倶楽部」）

○11／15号のTRAIL BLAZERの住所を東京都豊島区長崎5-22-6-2に、12／15号のKILLER DILLERの氏名を武村節子方に訂正させていただきます。ごめんなさい。

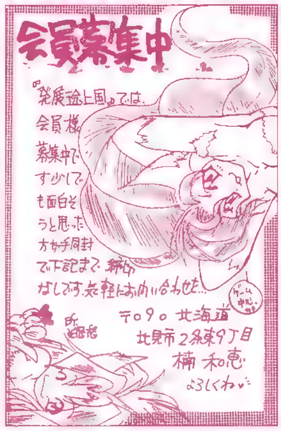
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故なども考えられますが…… 販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。…… 以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれ……

伝言板





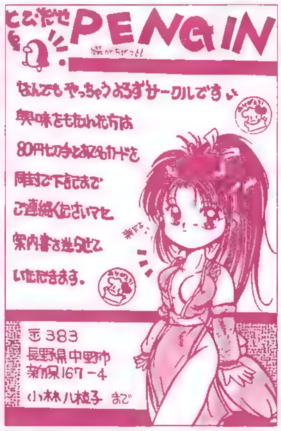


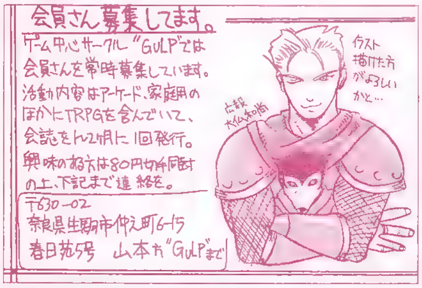


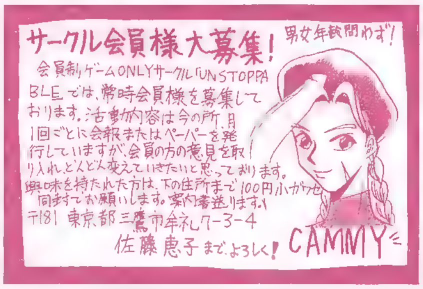






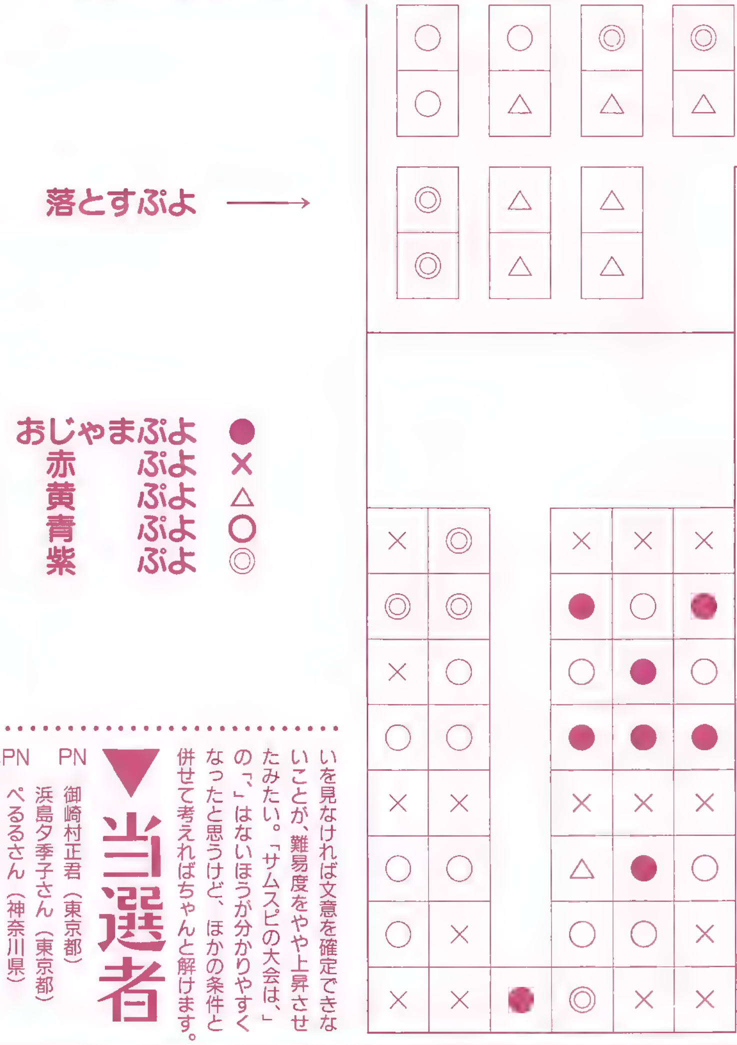






『A CHAIN』パズル通

出題　APAPA
協力　及川寿君（東京都）



落とすぷよが7組になって、パズル性あっぷあっぷの詰めぷよパズル。思う存分、ぷよぷよ地獄におぼれるのだ〜。

解き方!!

さて今回は、ぷよぷよの全消しをしてもらう問題だ。

問題のように積み上がったぷよに、指定の7組のぷよを、自由な順番で、回転もありで落とし、全部のぷよを消してほしい。

ぷよの消え方は「すべてのぷよが落ちきった（動く余地がない）状態で、同じ色のぷよが、タテ、ヨコ方向に、合計4つ以上接していれば消える」というものです。また、ぷよはひとつひとつ独立しているので、下のぷよがなければ、無条件で下に落ちてしまい、隣が落ちなかったからといって、ひっかかるようなことはありません。

おじゃまぷよは、それ自体はいくら並んでも消えませんが、上下、または左右にある色ぷよが消えると、つられて消えてしまいます。

さてそこで今回の解答は、全消しできたときに「7組のぷよを、どんな順番に、どんな向きで落としたのか？」とします。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、1月20日必着で、〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　ゲーメスト編集部『A CHAINパズル通係』あてに送ってほしい。

正解者の中から、麟子鳳雛（りんしほうすう）たる5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、根気と注意力で解くのだっ!!

11月30日号当選者発表

ん？なんか先月末の↑ってば間違ってない？あれ？むう。

さて、前回の『推理』パズルの正答率は76％。正答者難易度アンケートは、VH24％・H38％・N22％・E8％・VE2％・無回答6％と、ハード中心の結果。

図のマスが余分についてたのと、問題解説で図の中のCがDになってしまっていたのはともかく、(J)の文章が、ほかの条件との兼ね合いを見なければ文意を確定できないことが、難易度をやや上昇させたみたい。「サムスピの大会は、」の「、」はないほうが分かりやすくなったと思うけど、ほかの条件と併せて考えればちゃんと解けます。

▼当選者

PN　御崎村正君（東京都）
PN　浜島夕季子さん（東京都）
PN　ぺるるさん（神奈川県）
PN　りうるさん（広島県）
PN　たろうさん（富山県）

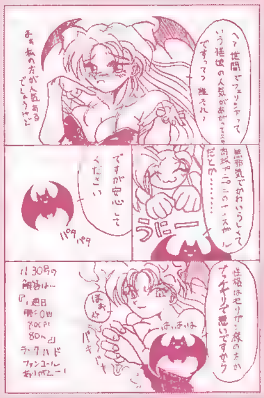
以上5名。おめでと〜って、なぜか今回は女の子が多いな。ま、いっか。んでは、お待ちかねのお返事コーナーに突入だ〜っ♪

北斗真君、M改とは、いつの間にやら、ここと読サビにしか見かけなくなってる、ゲーメストマスコットキャラむーちゃんを改造して流行らそう企画の略称である。いば・ぴー君、その『言葉が悪い』ことこそを問題だ、と言ってるのよ。蒼谷りょうかさん、アテナとは『アテナ』のアテナで、麻美アテナは『サイコソルジャー』のアテナであ〜る。東京都の雨谷君、一番少なくはなかった、と言うべきだったね。神宮亭君、よかったねよかったね。しーつーぴー君、間に合う。受験生のみんな、ちょっと一服しよか。ってわけで、今回はここまで。ではまた次回っ。

今月の残念賞



PN　奥寺浩君（高知県）⑮
今回のむーちゃん改造計画ハガキは、詳細解答ハガキ込みです。



PN　かきのたね君（愛知県）⑮
ありきたりにならないように、頑張って精進するべしべしべし。



PN　聖華龍美亜君（愛知県）⑮
あはは、そ〜なってた人が、今回はとっても多かったみたい。



PN　弥生君（東京都）⑮
何度か間違ったん？やけくそにならずに、正解ですね、うん。



PN　いつづきかなう君（東京都）⑮
ムズいといいながらも、頑張って正解〜。花マルあげます。

1月2日より大特価市
在庫基板大放出　300円より

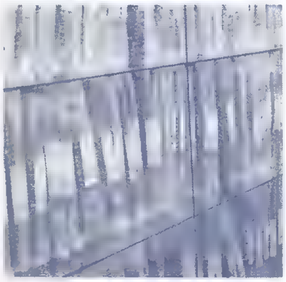
～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～＊価格は税別です＊

コントロールBOX　VEGA9000DX　¥48,000特価中　真サムライスピリッツ 入荷　¥68,000

〈コナミ〉	
アステリクス	¥30,000
A-JAX	¥28,000
ガイアポリス	¥28,000
餓流禍	¥28,000
クライムファイターズ	¥19,800
グラディウスⅡ	¥40,000
グラディウスⅢ	¥43,000
ゴルフィンググレイツ	¥18,000
ゴルフィンググレイツ2（パ付）	¥80,000
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス！	¥98,000
沙羅曼蛇	¥35,000
サプライズアタック	¥10,000
サンダークロス	¥30,000
サンダークロスⅡ	¥35,000
少林寺への道	¥10,000
シティボンバー	¥28,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥35,000
究極戦隊ダダンダーン	¥60,000
トライゴン	¥20,000
ニューメインスタジアム	¥22,000
パロディウスだ！	¥20,000
ハイパーオリンピック	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
魔獣の王国	¥100,000
ロードファイター	¥10,000
〈カプコン〉	
アレスの翼（H付）	¥20,000
ウィロー	¥98,000
1943	¥13,000
エアデュエル	¥8,000
F1ドリーム	¥7,500
エクスパニア	¥13,000
エリア88	¥98,000
エイリアンVSプレデター	¥88,000
エイリアンVSプレデター（ロム）	¥40,000
ザ・キングオブドラゴンズ	¥28,000
キャプテンコマンドー	¥35,000
サイドアーム	¥19,800
ストリートファイター	¥50,000
ストリートファイターⅡ	¥10,000
ストⅡダッシュ	¥15,000
ストⅡダッシュターボ	¥19,800
スーパーストⅡ（ロム）	¥29,800
スーパーストⅡX	¥105,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥70,000
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
ソンソン	¥10,000
大魔界村	¥88,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥68,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	¥35,000
天地を喰らう	¥60,000
天地を喰らうⅡ	¥43,000
闘いの挽歌	¥36,000
ナイツオブザラウンド	¥35,000
ヴァンパイア	¥98,900
ヴァンパイア（ロム）	¥69,800
パニッシャー	¥50,000
ファイナルファイト	¥20,000
魔界村（H付）	¥33,000
マッスルボマーDUO	¥40,000
マジックソード	¥38,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ワンダーⅢ	¥70,000
クイズカプコンワールド2	¥20,000
ロストワールド	¥250,000
〈タイトー〉	
嗚呼栄光の甲子園	¥20,000
カイザーナックル	¥125,000
カイザーナックル（ロム）	¥40,000
火激	¥5,000
スペースインベーダー	¥68,000
達人	¥10,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥27,800
デッドコネクション	¥28,000
トップランキングスターズ	¥25,000
特殊部隊UAG	¥30,000
忍者キッズ	¥24,800
バイオレンスファイト	¥25,000
ハットトリックヒーロー'93	¥55,000
ハレーズコメット	¥20,000
マジェスティックトゥエルブ	¥30,000
ラスタンサーガ	¥22,000
ラスタンサーガⅡ	¥48,000
ルナーク	¥27,000
レイメイズ	¥48,000
レインボーアイランド	¥29,800
リターンオブザインベーダーズ	¥28,000
ワードナの森	¥8,000
〈アイレム〉	
R·TYPEⅡ	¥15,000
イメージファイト	¥10,000
ガンホーキ	¥48,000
ギャロップ	¥15,000
ぐっすんおよよ	¥30,000
サンダーブラスター	¥8,000
大工の源さん	¥10,000
ボンバーマンワールド	¥68,000
ビジランテ	¥9,800
フック	¥45,000
メジャータイトル	¥32,000
〈ナムコ〉	
エメラルディア	¥20,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
ギャラガ'88	¥28,000
ギャラクシアン	¥100,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥10,000
コズモギャングザビデオ（海外）	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム	¥25,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥35,000
ワールドスタジアム	¥9,800
ワールドスタジアム'89	¥9,800
ワールドスタジアム'90	¥8,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
バックランド	¥150,000
バラデューク	¥98,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
未来忍者	¥80,000
ナックルヘッズ	¥28,000
ニューマンアスレチック	¥45,000
ローリングサンダーⅡ（ロム）	¥3,000
リブルラブル	¥130,000
ネビュラスレイ（新品）	¥54,800
ベラボーマン	¥150,000
ワルキューレの伝説	¥70,000
ワンダーモモ	¥150,000
メトロクロス	¥70,000
〈データイースト〉	
エドワードランディ	¥68,000
SRD	¥9,000
ザ・グレイトラグタイムショー	¥50,000
サンダーゾーン	¥35,000
ジョー&マックリターンズ	¥40,000
タンブルポップ	¥5,000
ダークシール	¥15,000
ダークシールⅡ	¥25,000
デスブレイド	¥28,000
ドラゴン忍者	¥25,000
〈セガ〉	
アラビアンファイト	¥30,000
ウォーリーを探せ	¥10,000
オーライル	¥16,000
クラッチヒッター	¥28,000
スパイダーマン	¥38,000
スタックコラムス	¥60,000
ゴールデンアックス	¥15,000
ザJリーグ1994	¥60,000
タントアール	¥25,000
DJボーイ	¥22,000
テトリス	¥14,800
ドラゴンボールZ	¥60,000
ピタゴラスの謎	¥10,000
ボトボト	¥30,000
レッスルウォー	¥13,000
〈テクモ〉	
サンダードラゴン（マニュアルなし）	¥18,000
スーパーハイインパクト	¥10,000
スーパーピンボールアクション	¥10,000
ストライクガンナー	¥10,000
ブラットブラザーズ	¥15,000
ワールドカップ'90	¥8,000
ワールドカップ'94	¥60,000
リムロッキンバスケットボール	¥10,000
〈ジャレコ〉	
ベストバウトボクシング	¥60,000
ビックストライカー	¥20,000
〈東亜プラン〉	
アウトゾーン	¥15,000
究極タイガー	¥14,800
ゴークス（レバー付）	¥7,000
ドギューン	¥18,000
フーピー	¥18,000
ホラーストーリー	¥9,800
ホラーストーリー（インストなし）	¥5,000
ヴィマナ	¥10,000
〈ビデオシステム〉	
ウェルトリス	¥8,000
F1グランプリ	¥8,000
F1グランプリⅡ	¥9,800
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーバレーボール'91	¥15,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
パイプドリーム	¥8,000
TAO体道	¥30,000
〈テクノス〉	
ザ・コンバットライブス	¥3,000
ダブルドラゴン	¥4,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
〈バンプレスト〉	
ウルトラマン	¥4,000
ゴジラ	¥30,000
マクロス	¥18,000
〈麻雀〉	
グッとE雀	¥12,000
とってもE雀	¥8,000
ギャルの告白	¥5,000
スーパー㊙版	¥38,000
ファイナルロマンス	¥30,000
麻雀競馬王	¥8,000
麻雀パチンコ物語	¥15,000
麻雀大予言	¥10,000
麻雀宣言	¥20,000
麻雀革命	¥5,000
麻雀熱血ギャル	¥10,000
麻雀女学園	¥13,800
麻雀やるなら～	¥8,000
麻雀遊技	¥5,000
麻雀アイドル放送局	¥6,000
麻雀ねるとん	¥6,000
麻雀クリスタル7	¥6,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥88,000
雀師	¥10,000
スーパー上海	¥40,000
恋のマジックポーション	¥6,000
〈クイズ〉	
クイズ学問のススメ	¥8,800
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥6,000
クイズ人生劇場	¥38,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥8,000
クイズクレヨンしんちゃんⅡ	¥20,000
クイズ地球防衛軍	¥20,000
クイズココロジー	¥5,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000
クイズ魔Q大冒険	¥8,000
クイズDNAの反乱	¥5,000
クイズハテナ？の大冒険	¥3,000
クイズ早押王座決定戦	¥40,000
クイズ殿様の野望	¥5,000
〈その他〉	
アームドF	¥10,000
大江戸ファイト	¥68,000
ギャルズパニックⅡ	¥50,000
ギャルズパニックⅡスペシャルエディション	¥60,000
グランドクロス	¥5,000
豪血寺一族	¥18,000
豪血寺一族2	¥98,000
キャッスルオブドラゴン	¥28,000
クレイジークライマー2	¥78,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
サバイバルアーツ	¥85,000
スカッシュ	¥5,000
スターフォース	¥30,000
タスクフォースハリアー	¥12,000
テラクレスタ	¥10,000
バトルクロード	¥49,800
ブレイゾン	¥8,000
Bラップボーイズ	¥15,000
ボンピングワールド	¥8,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
ポンジャックツイン	¥29,000
ななめでまじっく！	¥50,000
マジカルクリスタル	¥5,000
燃えよ！ゴンタ	¥25,000
USムスタング	¥8,000
ワールドラリー	¥60,000

〈NEO·GEO〉カセット有ります

通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。



ソフトランド秀和 レーシングチーム情報
9月4日ー富士スピードウェイ
ポルシェカレラカップまたまた2位

あなたの基板買取ります

悪魔城ドラキュラ	¥30,000	大魔界村	¥30,000
エリア88	¥20,000	イシターの復活	¥80,000
クレージークライマー	¥10,000	トイポップ	¥30,000
恋のホットロック	¥30,000		

2F　ゲームセンターフェラーリ
豪血寺一族2・真サムライスピリッツ ハイスコア大会
当日、ソフトランド秀和レーシングチーム レースクイーン来店（ハイレグ）。写真可。

ゲームセンターポルシェ
都島区都島本通4-23-5　新装大開店ご来店ください

あなたのFAXで中古基板情報を!! 24時間OK!!

●操作方法●

①まずはあなたのお近くの情報BOXナンバーの番号を呼び出して下さい。

札幌	011-210-6000	大阪	06-455-6000
仙台	022-268-6000	広島	082-223-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
東京	03-3940-6000		

②ソフトランド秀和のBOXナンバーを押して下さい。
220022㊥（シャープ）
③あなたのFAX番号を市外局番から押して下さい。
○○○○○○○○○○○㊥（シャープ）
（やり直す場合⓪・㊥、続けて利用の場合①・㊥）
④㊥（シャープ）を押して下さい。（終了）

Soft Land
SHUWA Corporation
ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

基板タイトル(1K=千円)

タイトル	価格
アースジョーカー	9K
R・TYPE	10K
R・TYPE LEO	18K
IQブロック	8K
アサルト(P付き)	80K
アテナのハテナ?	5K
アラビアンマジック	37K
アンダーカバーコップス	35K
1941	43K
インセクターX	8K
ウィロー	80K
ウルトラ闘魂伝説	10K
ウルトラマン倶楽部	6K
ウルフファング	68K
エイリアンVSプレデター	特価
エイリアンVSプレデター(ロムボード)	特価
SDガンダムサイコサラマンダ	4K
SDガンダムレインボー大陸戦記	8K
X・マルチプライ	15K
エドワードランディ	68K
F1GPII	6K
F1ドリーム	4K
エメラルディア	8K
エリア88	88K
エレベーターアクション	8K
エンパイアシティ	15K
おいしいパズルはいりませんか	8K
大江戸ファイト(流血)	特価
オーマイガァー	5K
ガイアポリス	28K
影の伝説	15K
仮面ライダーバトルレーサー	7K
カルテット2	20K
ガントレット(H付)	20K
ガンフロンティア	45K
機動戦士ガンダム	7K
キャディラックス	35K
キャプテンアメリカ	11K
ギャプラス	25K
ギャラガ	15K
ギャラクシアン	18K
ギャラクシーフォース2	特価
クイズクエスト(サブ)	1K
熱闘!激闘!クイズ島	5K
クックレース	15K
ぐっすんおよよ	15K
クライムファイターズ2	18K
クラッチヒッター	8K
クレヨンしんちゃん	5K
クレヨンしんちゃん2	8K
クロスシューター	8K
豪血寺一族	15K
ゴジラ	15K
コズモギャングザパズル	5K
コズモギャングザビデオ	18K
コットン	18K
ゴモラ	10K
コラムス	13K
サイオニクスオスカー	15K
サイドアーム	8K
ザキングオブドラゴンズ	28K
サボテンボンバーズ	15K
サンダークロス	25K
サンダークロス2	25K
サンダーゾーン	17K
サンダーフォックス	18K
四川省	5K
シャドーフォース	25K
ジョー&マック	16K
シュトラール	10K
ジンジンジップ	13K
スタックコラムス	22K
ストリートファイター	20K
ストリートファイターII	5K
ストIIダッシュ	8K
ストIIダッシュターボ	10K
スーパー亀忍者	8K
スーパーストII	45K
スーパーストII(ロムボード)	18K
スーパーストIIX	特価
スーパーストIIX(ロムボード)	特価
スーパー上海	29K
スーパーバレー'91	8K
スーパーピンボールアクション	7K
スーパーマン	15K
スーパーワースタ'92	12K
スーパーワースタ'93激闘版	12K
スーパーワールドコート	15K
スラムダンク	85K
ゼビウス	25K
ゼロウイング	10K
戦場の狼	10K
ソニックウイングス	20K
ソルダム	5K
ソンソン	10K
ダーウィン4078	7K
ダークシール	12K
大旋風	5K
闘いの挽歌	32K
達人	8K
ダブルウイングス	18K
W.G.P.	特価
タンクフォース	8K
タントアール	15K
チェルノブ	35K
地球防衛軍	10K
チョップリフター	23K
ツインイーグル	18K
ツインイーグルII	25K
DDクルー	7K
ティンクルピット	17K
出たな!!ツインビー	13K
天地を喰らうII	30K
トップランキングスターズ	12K
トライゴン	20K
虎への道	9K
ドラゴンセイバー	30K
ドラゴンニンジャ	9K
ドラゴンバスター	55K
ドラゴンボール(バンプレ)	27K
ドリームショッパー	15K
トリオザパンチ	35K
砦	9K
ドリフトアウト	6K
ナイツオブザラウンド	25K
ニューマンアスレチック	19K
忍者くん阿修羅の章	25K
ネビュラスレイ	25K
ノストラダムス	35K
のぼらんか	12K
パーフェクトソルジャーズ	27K

ストIIの新作、予約受付中

タイトル	価格
バイオレントストーム	28K
ハイパースポーツスペシャル	25K
ハイパーデュエル	20K
爆裂ブレイカー	18K
バックランド	70K
バツグン	50K
バトルクロード	23K
パロディウスだ!	15K
バンクショット	6K
ヒーテッドバレル	23K
ファイターズヒストリー	6K
ファイナライザー	5K
ファイナルファイト	13K
ヴァンパイア	特価
ヴァンパイア(ロムボード)	特価
フィールドコンバット	10K
フィグゼイド	11K
ヴィマナ	12K
V・V(基板新品・海外ロムサービス)	17K
フーピー	9K
ブーヤン	18K
ぷよぷよ	30K
ブルーホーク	13K
プレイガール2	8K
ヘクシオン	4K
ヘビースマッシュ	48K
ぽいっと	5K
ポトポト	10K
ボンバーマン	10K
ボンバーマンワールド	57K
魔Q大冒険	5K
マクロス	22K
マッドシャーク	20K
ミズバク大冒険	25K
未来忍者	35K
メタルブラック	50K
雷電	21K
ライフフォース	37K
ラスタンサーガ2	13K
リードアングル	12K
リムロッキンバスケットボール	7K
レゾン	5K
レディーバグ	30K
ロードオブキング	12K
ローラーゲームズ	6K
64番街	15K
ワールドラリー	50K
ワルキューレの伝説	60K
ワンダー3	50K
ワンダープラネット	15K
キャンパスハンティング	5K
グッとE雀	6K
スーパー㊙版	32K
セーラーウォーズ	35K
ダイヤルQ2	6K
チャンネルズームイン	3K
とってもE雀	5K
ねるとん牌鯨団	5K
花のモモコ組	8K
ファンクラブ	5K
フライデー	3K
プリンセスリーグ	25K
麻雀学園	6K
麻雀学園2	6K
麻雀狂時代	3K
麻雀遊技	6K
ミラージュ	35K
麻雀ラマン	25K
リアル麻雀牌牌	3K
レディーハンター	3K
業務用ネオジオ	
ザ・キングオブファイターズ'94	TEL
ぐるりん	8K
得点王2	15K
ビューポイント	20K
ファイターズHダイナマイト	8K
ミラクルアドベンチャー	5K
龍虎の拳	3K
ワールドヒーローズ2JET	7K

ナナオ基板専用モニター(箱付き)

★各種コントロールボックスに、ケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK!簡単です(初心者でもOK!)。
★画面の拡大・縮小ができます(画面からハミダスことはありません)。前面から調節できます。
★超美しい画像、保証します(ゲームセンターのアストロシティ[セガ筐体]と同じ画像です)。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在(タテ型のゲームもOK)。
★明るさや、色の調節は、前面から自由にできます。
★水平周波数は、15.75kHzと24.83kHzに切り替えが、できます(セガシステム24もOK)。
★安全な箱型のケースが付きました。ムキダシではありません。
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント!

20インチ(新品)……………… ¥76,000
26インチ(新品) ¥100,000
ケーブル………………… 各種¥3,000
(コンボAV・バナツイン&カスタム・シグマAV-3000・VEGA-9000DX)
消磁器………………………… ¥10,000
消磁器は,モニターをタテやヨコにしたときにでる色ムラを,取る機械です。

アストロシティ29インチ筐体(新品)……… ¥240,000

今月の目玉

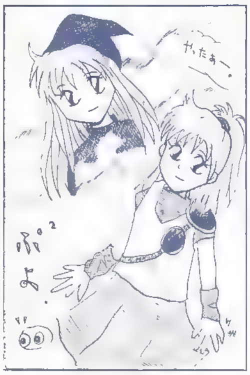
ワルキューレの伝説………60K
ドラゴンセイバー…………30K
コズモギャングザビデオ…18K
どの基板も先着10名様まで

全国通信販売(ヤマト運輸)
品代金は、コレクトサービス(代引)でOK!
新作中古基板予約受付中★中古品は消費税サービス

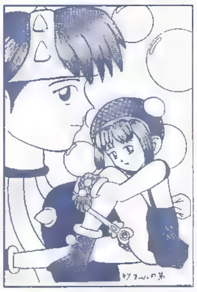
基板屋

〒431-02 静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間 AM11:00~PM8:00
TEL&FAX (053)592-7236
通信販売専門です。店頭販売は在庫確認をお願いします。

Bickyesイラストコーナーにご協力ありがとうございました!



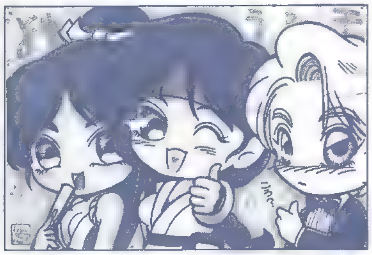
〈ねこのね〉



〈アムルの弟〉



〈アブノウマル〉



〈円山亮子〉



〈檜山直樹〉

他にもたくさんの方からいただきましたが、都合上、11／12までに送られてきた分しか載せることが出来ませんでした。
イラストはまだまだ募集しています。どんどん送ってください。オリジナルイラストも大歓迎です。お店に来る人は店内のポストに、遠くの人は郵送で下記まで。

東京都中央区銀座8-15-10
ダイヤハイツ301　前田裕司

イラストを送ってくれた人たち♥

京　都	川瀬　大樹様	大　阪	不知火右京様
宮　城	今野　吉行様	北海道	Macky 様
北九州	久　美　様	長　野	長野　人間様
東　京	円山　亮子様	静　岡	DS,89 様
京　都	ばるっぴぃ 様	佐　賀	アブノウマル様
神奈川	石川　巧様	群　馬	キングandクイーン様
宮　城	昆　里衣様	三　重	猫　野　様
福　岡	一兆億千万丸 様		

Bickyesマスコットキャラ募集中!

Bickyesではマスコットキャラを募集しています。
『ネコ』をテーマに、あなたの考えたデザインをお送りください。
『私が作ったオリジナルインストラクションカード』も引き続き募集中です。
詳細はお店のほうまでお問い合わせください。

恒例、毎週金曜日は『ストⅡX金曜大会』8:00PMから試合開始、3人一組で申し込んでください。
そして、毎週土曜日は『VF2土曜大会』5:00PMから試合開始、こちらは個人戦です。

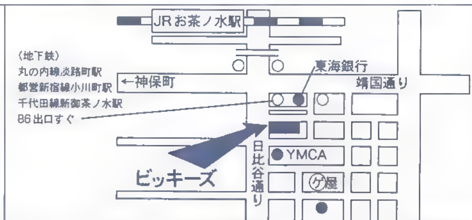
10／15に行われた『金曜大会Special』では、『高田馬場キャロット』チームが優勝しました。

昔のゲームをやるなら…

ビッキーズ
Bickyes

☎03-3294-5444
OPEN 10:00〜0:00
お正月は休まず9：00AMから営業しています。

〒101　東京都千代田区神田美土代町9
千代田21ビル地下1F



来店レンタル可 ローン取扱

通信販売 NEO·GEO 専科

会員募集中 フリーダイヤルOK

NEO·GEO CD

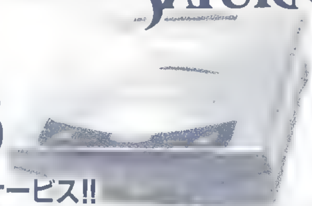
アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」

定価 49,800円 ⇩ TEL



VS

SEGA SATURN



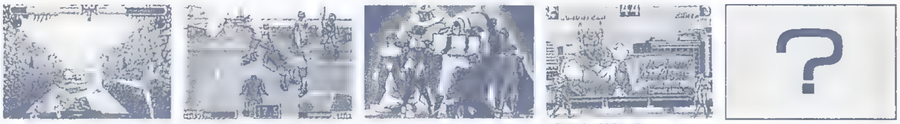
サービス!!

セガサターンは送料無料!!

定価 44,800円 ➡ TEL!

バーチャファイター	¥7,980
Wonchai Connection	¥6,980
TAMA	¥5,220
麻雀悟空天竺	¥5,220

好評予約受付中 ロ及び◎受付中



ダブルドラゴン　ダンクドリーム　GALAXY FIGHT　超人学園ゴーガイザー　風雲目次録

ネオジオCDオール25%OFF以上にて受付中!!

◎ソニックウイングス2	¥6,800➡	¥5,100	◎GANGAN行進曲	¥6,800➡	¥5,100
◎マジシャンロード	¥4,800➡	¥3,600	◎クロススウォード	¥4,800➡	¥3,600
◎ニンジャコマンドー	¥4,800➡	¥3,600	◎ワールドヒーローズ2JET	¥6,800➡	¥5,100
◎ラリーチェイス	¥4,800➡	¥3,600	◎ゴーストパイロット	¥ 未定➡	未定

激安キャンペーン

ロ ネオジオ本体

定価 48,800円➡63%OFF

新品 ¥22,800

(税・送料500円)

ロ 龍虎の拳2

定価29,800円➡68%OFF

新品 ¥9,800

(税・送料500円)

ロ ワールドヒーローズ2JET

定価 29,800円➡58%OFF

新品 ¥12,800

(税・送料500円)

NEO·GEO 初心者の方へ 超特価中古ロソフト

ロ 餓狼伝説2	¥2,980
ロ 龍虎の拳2	¥7,800
ロ 餓狼伝説SP	¥7,800
ロ サムライスピリッツ	¥7,800
ロ ワールドヒーローズ2JET	¥9,800
ロ 得点王2	¥9,800

(注)中古ソフト商切れの場合には新品を中古価格にてサービス出荷。
★ 表示価格よりさらに安くなる場合もあります。

ロマークはロムカートリッジ ◎マークはCD－ROM



新春限定

ロ 29,800円➡ 17,800円
◎ 8,800円➡ 6,572円



ロ 定価29,800円➡22,801円
◎ 定価 7,800円➡ 5,800円

新作発売日着
送料 ロ 500円 ◎ 1,000円

〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の料金着払システム

来店レンタル可
ローン取扱

通信販売 **SEGA SATURN** 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

SEGA SATURN
セガサターン

定価 **44,800円**

⇩

TEL

㊟本体にコントローラは1本同梱



SEGA SATURN

好評予約受付中

バーチャファイター



定価8,800円 ➡ 7,980円

セガサターンソフト送料無料サービス中

デイトナUSA



定価未定➡ 好評予約受付中!

セガサターンCD10%割引にて予約受付中!!

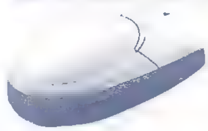
発売日	タイトル	定価	売価	発売日	タイトル	定価	売価
11/22	Wanchai Connection	7,800円	6,980円	12/9	クロックワークナイト	4,800円	4,320円
11/22	TAMA	5,800円	5,220円	12/9	GOTHA	7,800円	6,980円
11/22	麻雀悟空天竺	5,800円	5,220円	未定	MYST	未定	未定
12/2	真説・夢見館	7,800円	6,980円	未定	新・忍伝	未定	未定
12/2	ゲイルレーサー	6,800円	6,120円	未定	RACE DRIVIN'	未定	未定

タイトル	定価	価格
パワーメモリー	4,800円	4,280円
セガサターンステレオAV	2,000円	1,800円
セガサターンモノラルAV	2,000円	1,800円
セガサターンS端子ケーブル	2,000円	1,800円
セガサターンRFユニット	2,000円	1,800円

周辺機器



バーチャスティック
定価 4,800円➡



シャトルマウス
定価 3,000円➡



マルチターミナル6
定価 3,800円➡

3DO・レーザーアクティブ・ネオジオCD・FMタウンズ2も受付中

新作発売日着
セガサターンソフト
送料無料サービス中

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

NEO・GEO販売台数日本一のエマーソン

全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- 今回の広告の価格は12/5現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

年に一度の決算大処分セール実施中

全品、超目玉価格にて販売中! 数に限りがありますのでお早めに

家庭用 ネオジオ

ROMカセット

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	4800	2400
アンドロデュノス	×	9800	4900
エイトマン	×	4800	1900
ASO 2	×	9800	5000
餓狼伝説	×	3800	1700
餓狼伝説 2	×	2200	800
餓狼伝説スペシャル	7980	激安	800
キングオブモンスターズ	×	3200	800
キングオブモンスターズ2	×	4800	1900
クイズ大捜査線	×	5800	3500
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	12800	6400
クロスソード	×	6800	4000
ゴーストパイロット	×	6800	3000
サイバーリップ	×	3200	1100
サッカーブロール	×	6800	4000
サムライスピリッツ	9980	激安	1400
ジョイジョイキッド	×	3200	1200
ザ・スーパースパイ	×	3800	1500
スラッシュラリー	×	5800	2600
戦国伝承	×	5800	3400
戦国伝承 2	×	7800	3500
ソニックウイングス2	20980	17800	10600
痛快ガンガン行進曲	22980	17800	11000
得点王	×	4800	1900
得点王 2	×	7800	3500
トッププレイヤーズゴルフ	×	3800	1500
トップハンター	16980	12800	5100
ナム 1975	×	4800	1400
2020スーパーベースボール	×	3800	1500
ニンジャコンバット	×	4800	1900
ニンジャコマンドー	×	13800	6200
バーニングファイト	×	4800	3000
バカ殿様麻雀漫遊記	×	7800	3500
ビューポイント	×	19800	16800
ファイターズヒストリーダイナマイト	×	9800	4000
ファイヤースープレックス	×	3800	1500
フットボールフレンジー	×	2800	800
フライングパワーディスク	×	14800	7400
ベースボールスターズ	×	3800	1500
ベースボールスターズ2	×	7800	4600
麻雀狂列伝	×	4800	2100
マジシャンロード	×	4800	1400
みなさんのおかげさまです	×	3800	1100
ミューティション・ネイション	×	4800	1900
ミラクルアドベンチャー	7980	6800	2000
ライディングヒーロー	×	6800	1700
ラギ	×	4800	1600
ラストリゾート	×	11800	4500
リーグボウリング	×	5800	2000
龍虎の拳	×	2800	1600
龍虎の拳 2	8980	激安	1000
ロボアーミー	×	3800	1100
ワールドヒーローズ	×	1800	500
ワールドヒーローズ2	×	2800	1000
ワールドヒーローズ2 JET	9980	激安	2000

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ASO 2	3480	2800	1100
餓狼伝説	3980	3400	1700
餓狼伝説 2	4980	3800	1900
餓狼伝説スペシャル	4980	4400	1800
キングオブモンスターズ2	3980	3800	1500
クロススウォード	3980	2800	1400
ザキングオブザファイターズ'94	4980	4400	1600
サムライスピリッツ	4980	4400	1800
ジョイジョイキッド	3480	2800	1100
ザ・スーパースパイ	3480	2800	1100
ソニックウイングス 2	4980	3800	1900
得点王 2	5980	4800	2400
トッププレイヤーズゴルフ	3980	2800	1100
トップハンター	4980	3800	1500
ナム 1975	3480	2800	1400
ニンジャコンバット	3980	2800	1100
ニンジャコマンドー	3980	2800	1100
バーニングファイト	3480	2800	1400
フットボールフレンジー	3980	3400	1700
ベースボールスターズ2	3980	3800	1900
麻雀狂列伝	3480	2800	1100
マジシャンロード	3980	2800	1100
ラギ	3980	2800	1400
ラストリゾート	4480	3800	1500
ラリーチェイス	3980	2800	1400
リーグボウリング	3480	2800	1400
龍虎の拳	4480	3400	1300
龍虎の拳 2	4980	4400	1700
ワールドヒーローズ2ジェット	5480	3800	1900

本体&周辺機器

	新品	中古	買取
ネオジオ本体	激安	激安	高額
ネオジオCD本体	TEL	TEL	高額
メモリーカード	2980	2400	200
コントローラー	5480	3800	2000
麻雀コントローラー	×	3800	1900
ファイティングスティックNEO	4980	2800	1100
AVコード	1200	1000	100
RFコンバーター	2600	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO-RGB/S	6980	4800	2400
NC用コントローラー	1800	1600	800
NC用コントローラープロ	3900	3200	2000
NC用ACアダプター	3480	2800	1400
NC用ステレオAVケーブル	1200	1000	500
ネオジオ本体	激安	激安	高額

アーケード基板 販売(中古)&買取

	中古	買取
アースジョーカー	8000	2800
R-TYPE	12000	8400
R-TYPE 2	10000	6000
R-TYPE LEO	12000	7500
悪魔城ドラキュラ	58000	50000
アテナ	18000	15000
アルゴスの戦士	16000	12000
アンダーカバーコップス	28000	20000
イーアルカンフー	18000	10800
イシターの復活	98000	90000
ヴァンパイア	55000	22000
Vファイブ	16000	10400
ウルフファング	35000	31500
エイリアンVSプレデター	68000	34000
エイリアンシンドローム	28000	14000
ASO	14000	10500
A-JAX	18000	12600
エグゼドエグゼス	32000	20000
エスケープキッズ	12000	4800
SDガンダム三国志	4000	1000
エドワードランディー	42000	31500
エリア88	72000	43200
黄金の城	35000	21000
大江戸ファイト	42000	25200
オーダイン	48000	30000
ガイアポリス	20000	13000
海底大戦争	34000	26500
ガンフロンティア	32000	22000
キャディラックス	25000	12500
キャプテンコマンドー	20000	12000
ギャノラス	24000	15600
ギャラガ	35000	28000
究極戦隊ダダンダーン	48000	21600
クイズココロジー 2	4000	1200
クライムファイター 2	14000	5000
クラッチヒッター	12000	4200
グラディウス 2	25000	20000
グラディウス 3	22000	13200
源平討魔伝	24000	16800
ゴールデンアックス 2	32000	20800
極上パロディウス	88000	36000
コズモギャングザビデオ	32000	13400
サイコソルジャー	75000	50000
最後の忍道	14000	9800
ザ・グレイトラグタイムショー	32000	20000
サバイバルアーツ	35000	17500
餃 餃 餃	14000	8400
サラマンダ	25000	20000
サンダークロス 2	18000	12600
雷龍2(サンダードラゴン2)	22000	13600
ジェミニウイング	12000	8400
疾風魔法大作戦	78000	46800
シャドーフォース	10000	4000
新入社員とおるくん	12000	6000
スーパーリアル麻雀P 2	14000	7000
スーパーリアル麻雀P 3	28000	22000
スーパーリアル麻雀P 4	58000	43500
スーパーワールドコート	18000	7200
スカイキッド	35000	26200
スターフォース	24000	18000
ストライダー飛竜	58000	26000
スト2ダッシュターボ	10000	3500
スーパースト2	28000	12600
スーパースト2X	52000	20800
スパルタンX	12000	7200
スプラッターハウス	30000	21000
スラップファイト	15000	9000
セーラーウォーズ	28000	15400
ゼクセクス	18000	10800
ゼビウス	24000	18000
戦国エース	25000	16200
戦場の狼	12000	7200
ソニックウイングス	12000	7200
ソニックザヘッジホッグ(P)	16000	9600
ダーウィン4078	10000	6000
ダークシール 2	8000	5600
大魔界村	42000	30000
タオ体道	12000	6000
闘いの挽歌	22000	14300
達人王	15000	10500
ダンジョンズ&ドラゴンズ	38000	20000
超時空要塞マクロス 2	15000	9000
ツインイーグル 2	58000	40800
ディグダグ 2	68000	45000
ティンクルピット	18000	9000
出たなツインビー	12000	7200
テトリス	6000	3600
テラクレスタ	12000	6600
天地を喰らう	32000	20800
天地を喰らう 2	22000	11000
闘神ブレイザーズ	4000	1600
ドギューン	10000	6500
トライゴン	15000	10500
ドラゴンボールZ(バンプレスト)	18000	10000
ドラゴンスピリット	45000	37000
ドラゴンバスター	52000	40000
ドラゴンセイバー	38000	15200
ドルアーガの塔	78000	65000
ナイツオブザラウンド	15000	9000
忍者くん阿修羅の章	16000	12000
ネビュラスレイ	25000	7500
バース	25000	16200
ハイパーデュエル	25000	12500
爆突機銃艇	34000	25500
バツグン	48000	33600
ハットトリックヒーロー93	28000	8400
パニッシャー	32000	16000
バブルボブル	34000	25500
バラデューク	28000	21000
パロディウスだ!	15000	7500
F/A	16000	12000
ファイナルファイト	10000	6500
ファイナルスターフォース	15000	9000
ファンタジーゾーン	15000	11200
フェアリーランドストーリー	28000	21000
フェリオス	65000	45000
富士山バスター	8000	4800
ぶたさん	32000	24000
ぷよぷよ	32000	9600
プリルラ	42000	28000
ボスコニアン	48000	40800
ボナンザブラザーズ	15000	7500
マーベルランド	34000	13600
魔界村	16000	11200
マジックソード	25000	10000
魔獣の王国	98000	82000
マジンガーZ	48000	28800
マッスルボマー	18000	9000
マッスルボマー・デュオ	24000	12000
魔法大作戦	28000	18200
未来忍者	32000	16000
メジャータイトル 2	18000	7200
メタモルフィックフォース	32000	20000
メタルブラック	42000	36500
野球格闘リーグマン	25000	16200
USネイビー	28000	14000
雷電 2(ライデン2)	42000	25200
ライトブリンガー	42000	21000
ライフフォース	28000	24000
リブルラブル	35000	21000
レイフォース	58000	40000
ロストワールド(P)	78000	39000
ワルキューレの伝説	68000	47600
ワンダーモモ	78000	31200
ワンダー3	38000	28500
MV-1F(ネオジオ)	28000	11200
シグマAV3000	21800	13000
シグマ6000ターボ	9800	5800
ベガ9000DX	36800	18400
パナカスタム	25000	12500
パナツイン	28000	14000
コンボAV	21000	12600

新品・各種コントロールBOXも扱っています

買取・交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります)



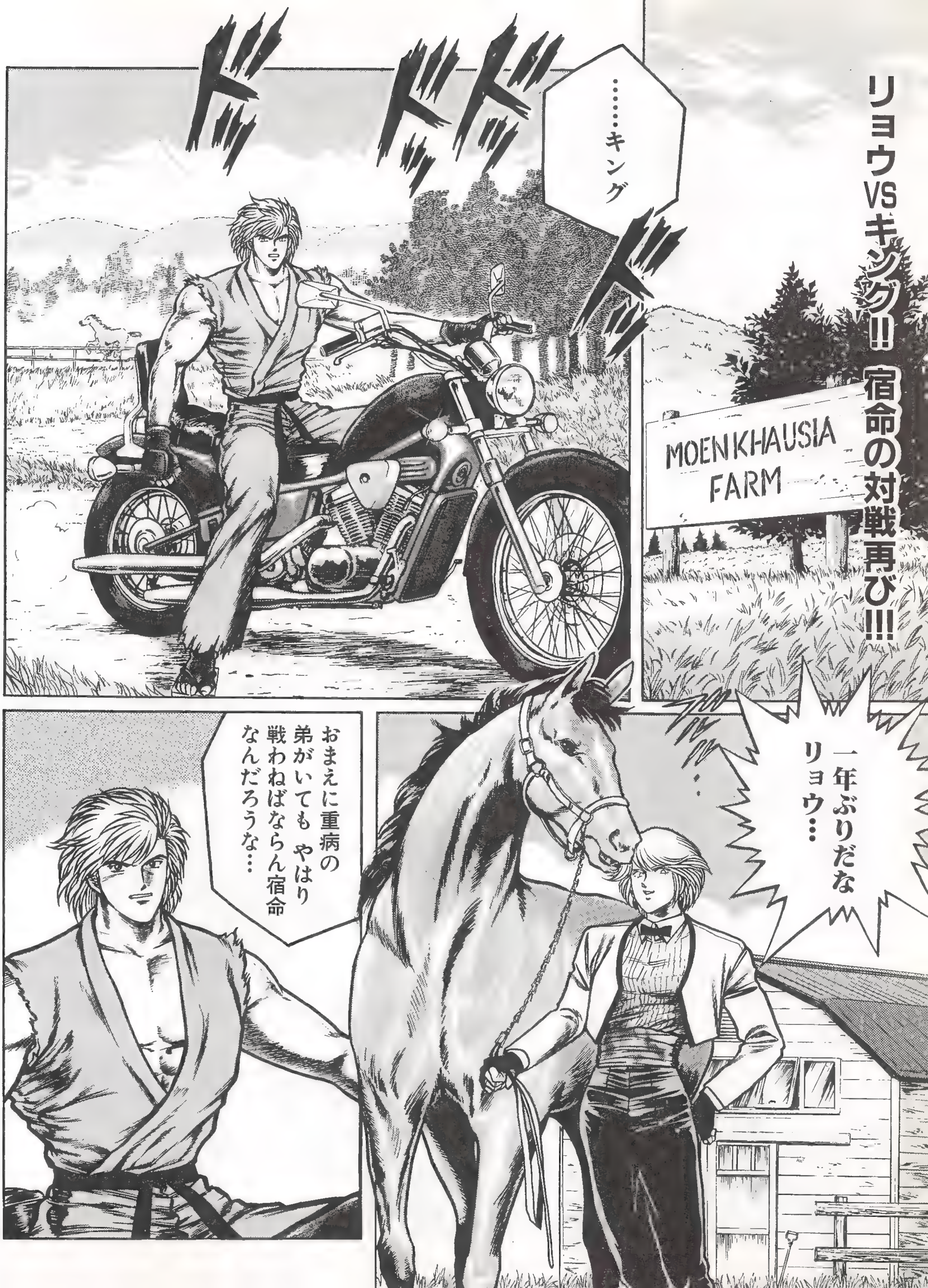
〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 年中無休 通販部係
☎053-433-9900
FAX053-434-9711
受付時間AM11:00~PM8:00
FAXでも受付ています 現金書留でも受付ています

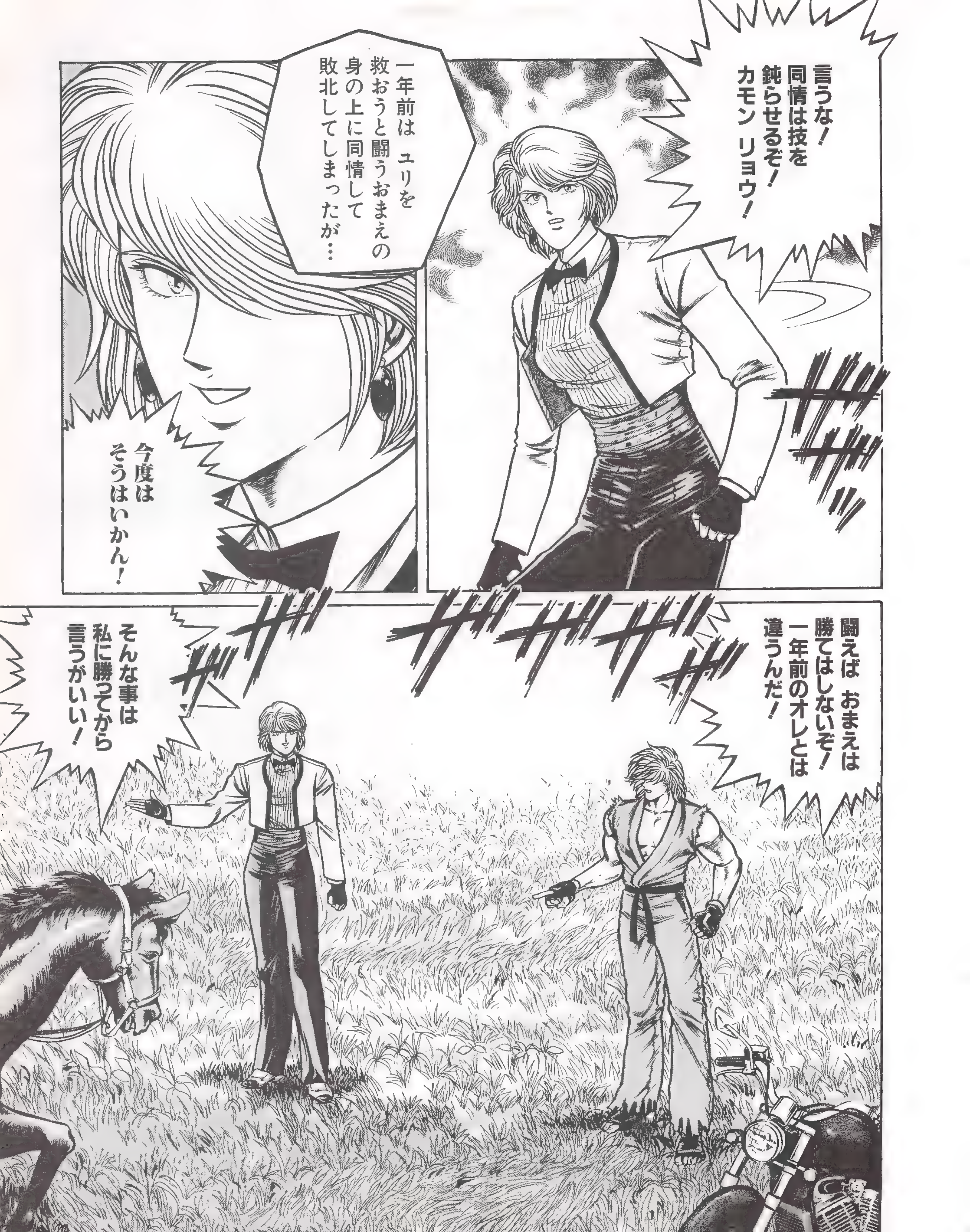
※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい(年3,000円)

高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
コミック本1冊 50円 ミュージックCD 300~1,500円

買取申込書				
ゲーメスト 1/30 2/15 合併号	氏名 (フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名 未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。 (フリガナ) 印
	住所 〒 (フリガナ)		電話番号 - -	


龍虎の拳2™
鍛え直した私の技…。
受けてみる?
FIGHT-10
作画:天獅子悦也
ストーリー協力:石井ぜんじ


リョウVSキング!! 宿命の対戦再び!!!
ドドドドドド
……キング
MOENKHAUSIA FARM
一年ぶりだな リョウ…
おまえに重病の弟がいても やはり戦わねばならん宿命なんだろうな…


言うな！
同情は技を
鈍らせるぞ！
カモン　リョウ！
一年前は　ユリを
救おうと闘うおまえの
身の上に同情して
敗北してしまったが…
今度は
そうはいかん！
ザザザッ
闘えば
勝てはしないぞ！
おまえは
一年前のオレとは
違うんだ！
ザザザザザ
そんな事は
私に勝ってから
言うがいい！


ゆらりっ
鍛え直した私の技を受けてみろ！
ピクッ
ザッ
パァァ
ビュ
ぬうッ


飛燕疾風脚!!
ゴオオッ
ばっ


だいぶ女らしくなったと思ったが…
足技の凶暴さは相変らずだなキング
ズゴッ
ガターン


男装をしなくても
なめられない程に
強くなったと
いうことさ！
今度は
私が勝つ！
大会に参加したのも
おまえと
闘うためだ！
猛襲脚！


くっ……これほどとは……！キングに同情とは……オレが甘かったか……！
ヤツは全力で戦わねば倒される……恐るべき敵だ……！
いいだろう……！全力でおまえを倒す！
フッ……それでこそ私の見込んだ男……リョウ・サカザキだ！


虎煌拳！
ドカァン
ダブルストライク！
くっ！
気を打ち込む間合いを与えたりはしないぞリョウ！
スタッ



●「龍虎の拳」全252ページ、980円で絶賛発売中!!
『龍虎乱舞』誕生の瞬間に立ち合え!!


ギュッ
くっ…！
強引に
間合いを…
虎煌拳！


やったか…!?
かかったな
リョウ!


ビュン
ムッ!
くるっ
ガガガガッ
くっ…!
タイミングを
読んでいたか!
急降下蹴りに
合わせて倒立で
飛燕疾風脚か!
甘いぞ
リョウ!
はっ!?
覇王…!


翔吼拳!
ズダダダーーッ

✉天獅子悦也&石井ぜんじ 違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101東京都千代田区内神田1—11—4—4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係





戦いに敗れ、すべてを失ってしまうキング。これも格闘家としての宿命なのか…。

TO BE CONTINUED…

あくなき欲望に終わりはない

DISC BOX

今号の新作情報

ファルコム スペシャルBOX'95



1994年12月21日発売
キングレコード
CD：KICA－9023～5（3枚組）
価格：￥7400（税込み）

年末恒例のファルコムBOXの'95版が出た！今回も3枚組にての登場となるが、そのCDの1枚目に入っているのは、風の伝説ザナドゥⅡのCDドラマ、そして2枚目には、英雄伝説、J.D.K.E.オーケストラアレンジバージョン、最後の1枚には、イースⅣ、J.D.K.スペシャルパートⅡというのも！この3枚でなんと38曲も収録されている。このCDは限定版なのでもう売り切れ間近か！㋰屋に急げ～っ！

パーフェクトセレクション スナッチャー・バトル



1995年1月7日発売
キングレコード
CD：KICA－1152
価格：￥3000（税込み）

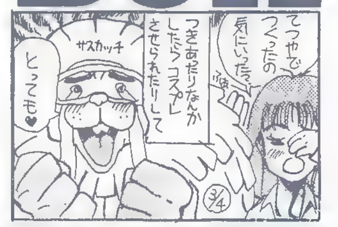
スナッチャーサウンドが今度はハードロックになって登場だ！今回のこのCDには、タイトルであるスナッチャーと、SDスナッチャーから選曲されたサウンドを「パーセル」シリーズで大好評である柴田直人プロジェクトにて進行し、さらに今回初モノとして、坂本英三氏による歌も入っている。選曲数は全部で10曲。どの曲もハードロックファンをも震撼させる出来！聴くぜ！

劇場用アニメ ストリートファイターⅡ



1995年1月1日発売
ソニーミュージックエンタテインメント
LD：SRLW1707（ワイド版）
価格：￥7600（税込み）
VHS：SRVW1707（ワイド版）
：SRVW1708（スタンダード版）
価格：各￥14300（税込み）

ワイドスクリーン版と、スタンダードスクリーン版の2種あり。



するずる

今年の大賞が決まった。いつからか対戦格ゲーの指定席となっている。まあこれもよしとしよう。VGM賞はヴァンパイア。さすがはカプコン。作り方が上手ですよね。グラフィック賞も取っているので、今後、CD、ビデオの売り上げが盛り返してきそう。そんな影で、シューティング命のアイレム、東亜が消えてしまった。さびしい。

TOP10 11/16～11/30㋰屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	169	真サムライスピリッツ	PCCB-164	1500円
	2位	—	167	KOF'94アレンジサウンドトラックス	PCCB-165	2500円
	3位	—	156	ダライアス外伝	PCCB-166	2000円
	4位	2	78	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	PCCB-162	1500円
	5位	—	48	PURE/國府田マリ子	KICA-7647	3000円
	6位	3	39	ヴァンパイア	SRCL-2969	2000円
	7位	4	30	リッジレーサー2	VCL-15031	1500円
	8位	—	26	X−DAY	VCL-15034	1500円
	9位	—	15	バーチャファイター	TYCY-5386	3000円
	10位	—	11	極上パロディウス	KICA-7641	2800円
ビデオトップ10	1位	—	204	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	GV-13	6500円
	2位	1	92	ヴァンパイア	GV-12	6800円
	3位	2	64	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	4位	4	52	極上パロディウス	GV-11	6000円
	5位	3	16	ネオジオギャルズグラフィティ	PCVP-11504	4800円
	6位	5	12	餓狼伝説スペシャル	GV-6	7000円
	7位	6	8	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	7位	6	8	スーパーストリートファイターⅡ	GV-7	6800円
	7位	8	8	デイトナUSA	TYVY-5002	4900円
	7位	—	8	バーチャファイター	TYVY-5001	3800円

CD&ビデオトップ10

今号の総評

対戦格ゲーの強さは変わらずであるが、数多いそのタイトルの中でも、やはり実力通りの展開となっているようだ。

CDでは、非常に熱い戦いの中でK.O.F.の追撃を振り切って真侍魂がトップを維持。

ビデオでは、最新作となるK.O.F.がぶっちぎりでトップを取った。すでにゲーメストレーベルも13作目。うち7作、半分がベスト10に入っていることに驚きを感じる。

CD編

同時期に3タイトルが発売された関係で、上位は接戦状態となった。

その中からトップを取ったのは真侍魂。後発の強みか。

2位はアレンジもの。オリジナルでない分、負があった。

3位はダラ外。さすがはZUNTATAといったところ。

その下にようやくK.O.F.。新作には負けたがまだ強い。

6位にヴァンパイアがいるが、VGM賞を受賞したことで、再度浮上が考えられる。

面白いところで、X－DAYが入っている。あの妙なサウンドがちゃんと聴かれていたことにちょっと感動！



真サムライスピリッツ

ビデオ編

文句なく最新作のK.O.F.がトップを取った。

2位以下は、あまり変化がない状態。極パロとネオジオギャルズが入れ換わったぐらい。ベストシューティング賞を取った極パロは、長くランクインすることだろう。

下位ではSNKものが残っている。今だに餓狼SPが売れているのもすごい。

近々リッジのビデオが出るのでちょっと楽しみ。



K.O.F.'94

蛍の光:國府田マリ子
卒業:佐藤ディレクター
贈る言葉:野口
いい湯だな:トロッコ松本

國府田マリ子の GAME MUSEUM

第14回「理不尽にも突然な、愛と感動の最終回」

	11/6 O.A	11/13 O.A	11/20 O.A	11/27 O.A
1	K・O・F	僕らのステキ	僕らのステキ	真侍魂
2	僕らのステキ	真侍魂	真侍魂	ときめき
3	ガンガン	K・O・F	K・O・F	僕らのステキ
4	ヴァンパイア	ヴァンパイア	ときめき	K・O・F
5	NEO・GEO	ナムコ14	ユナ	ミディパワー
6	ナムコ14	ガンガン	ヴァンパイア	ナムコ14
7	ナムコ15	ナムコ15	極パロ	ヴァンパイア
8	真侍魂	マッスル	恋しさと	恋しさと
9	マッスル	極パロ	ナムコ14	マッスル
10	極パロ	NEO・GEO	ガンガン	極パロ

K・O・F=キング・オブ・ファイターズ'94　ガンガン=痛快ガンガン行進曲　NEO・GEO=ネオジオスーパーライブ1994　ナムコ=ナムコゲームサウンドエクスプレスVol　真侍魂=真サムライスピリッツ　マッスル=スーパーマッスルボマー　極パロ=極上パロディウス　ときめき=ときめきメモリアルパート2　ユナ=銀河お嬢様伝説ユナ、永遠のプリンセス　恋しさと=恋しさと切なさと心強さと　ミディパワー=ミディパワーVer5.0 スナッチャー

今年一年の総まとめの巻

國…みなさん、こんにちは國府田マリ子です。今回は今年最後のチャート分析ということで今年のチャートを解説してみたいと思います。

まず3月。3月は龍虎2が強かったですねー。4月に入ってもツイパラ3にトップの座を奪われても常に上位にいましたからねー。そのツイパラの方も3がトップをとって触発されたのか4月24日には2位になってます。4月、5月とツイパラ月間ともいえるような猛攻にキラリと光るレイフォースの健闘。個人的に好きだったんですよ、実は。そしてなんといってもデイトナ。曲がカッコヨカッタ。夏休みに入って猛威を振るったのが極パロ。今年のエポックメイキングでした。それとともに映画音楽の人気が出始めたのもこのあたりだったかな。この2つの人気のスゴさがやっぱり一番印象に残ってますね。



今まで応援してくれてどうもありがとう♡

ト…というわけで最後のチャート解説いってみましょうか。

國…11月は「真侍」「僕らのステキ」「K・O・F」の三巴えの戦いですね。

ト…真侍はやはり来たかってトコロッスー。

野…K・O・Fもコンシューマーが売れてたから順当なところでしょう。

國…ときめきメモリアルの異常な伸びも見逃せませんね。

野…このゲームには一部、熱狂的なファンがいますからね。

ト…私がそうです。あのゲームは最高っス。

野…というわけでマリ子さん、最終回なのでしめの御言葉をひとつ。

國…このコーナーが終わってしまうのはとても残念です。でも、私もこれからいろいろな方面でもっと頑張っていきますので応援して下さいね。いままで短い間でしたけど、どうもありがとうございました。

インフォメーション

突然編集部を襲った嵐!!「キャー、たすけてー」ひかる光。さけぶ叫び。さて、この"嵐"とは一体、"年末進行"のことでしょうか?な～んだ?な～んだって、お前がなんなんだ?ねぇ、みんな。

CDドラマ「ストⅡ外伝」に人気声優(&キャラ)が集結!



見よ!この豪華キャスト。

ますますひろがるストⅡワールド。今回は平成7年2月22日に発売されるCDドラマ「ストリートファイターⅡ外伝～キャミィ・闘いの序曲～」収録の模様をリポートしよう。

ときは12月7日、ところは東京・ケイエスエススタジオ。

写真のように、キャミィ役の三石琴乃さんをはじめ、関俊彦、内海賢二、池田秀一、政宗一成の各氏、井上喜久子さんが大結集、収録に臨んだのだった。



真剣と書いてマジー

三石さんはじめ、和気あいあいの出演者のみなさん。そんな、なごやかな雰囲気も、さぁ本番ともなればやっぱシビアな顔に。それぞれ熱演してたぞ。

カプコンサウンド・シリーズの第2弾となる今度の作品。CDドラマのストーリーは、イギリス上陸を狙うコロンビアの麻薬カルテルと、英国諜報部員・キャミィの闘いがメイン。"ネイバカルテル"に潜入したキャミィが目にした秘密とは……!?

脚本は猪虎太郎氏。来年2月22日、ソニーレコードから2800円でリリースされる。

ドラマCDで炸裂するキャミィのスーパーコンボを、冬の終わりと共に待てー!



米田仁士 自選の画集が発売

第25回星雲賞(SF業界のアカデミー賞!?)を受賞した人気イラストレーター・米田仁士の画集が発売されるぞ。

タイトルは「エヌマ・エリシュ」。「天地創造物語」という意味で、これをテーマにした描き下ろし作品、雑誌や文庫の表紙、カバーなどを原画サイズで収録している。

「聖剣伝説」、「ソーサリアン」、「シルヴァ・サーガ」のイラストでもおなじみの米田氏、今回の豪華作品集には、本人による作品解説も載っているぞ。



発売は1月中旬で予価は3500円。

氏の流麗な筆致に酔える1冊であることまちがいナシー

デジタルメディアなんでもコイ!新型オーディションで作品募集中

「マルチメディア・アーティスト・オーディション1994」を知ってるかな?プロもアマも参加できるコンピュータを使った映像コンテストなんだけど、グランプリ賞金の100万円をめざしてすでに募集が始まっているんだ。

このコンテストが変わっているのは、コンピュータを介在させた映像作品であれば、その形態、ジャンルを問わないってこと。誰でも参加できて、才能が認められた応募者には一定期間の奨学金を給付する制度もある。

参加希望者は、ED、CD-ROM、MOなどに1作品を収録し、必要事項を記入したものと共に事務局まで郵送されたい。

また、オーディションの一環として、ラジオ番組「伊集院光のoh!デカナイト」CMコンテストも開催されている。

番組のタイトルコールや伊集院光氏の写真など、あらかじめ提供された素材を使ってアップル、マッキントッシュで15秒のCMを制作する"クリエーター部門"と、このCMを文章と絵コンテで表現する"プロデュース部門"とがある。

コンテストの〆切りはいずれも2月28日(消印有効)。

応募に関しての必要事項やくわしい問い合わせについては㈱リットーミュージック「マルチメディア・アーティスト・オーディション1994」事務局03(5213)6280までどーぞ。

INFORMATION



マルチメディア・カラオケ “プロローグ21” 誕生!!

四度のメシ（夜食込み）よりカラオケが好きなキミにグッドニュース!!

現在「バーチャファイター2」で人気爆発中の㈱セガ・エンタープライゼスが、このたび新型の通信カラオケシステム「プロローグ21」を発表したのだ。

このシステムの最大の売りは、業界初の「ソングナビゲーター」の標準装備。

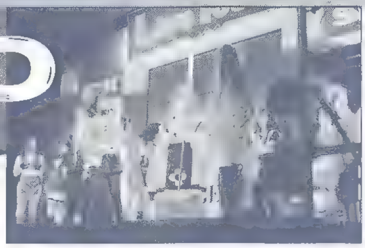
液晶パネルに表示された曲目を見ながら、簡単なボタン操作で歌いたい曲がすぐ選べるぞ。ほかにも「CM」「アニメ」「軍歌」など、ジャンル別の選曲もOK。

もう、目次本を見ながら歌番号を確認する作業とはオサラバだ。やったね♬

しかも、ナウなヤングにバカウケの「マルチメディア」にも対応。文字情報による天気予報などもリアルタイムで見られるし、セガサターンシステム（ソフトはオプション）でゲームもできちゃう。

全8000タイトル収録（まだまだ増えるぞー）で、赤井さんも大満足だ。

ネオジオCD ライブツアーII in名古屋



11月20日から全国ロードがおこなわれている「ネオジオCDライブツアーII」。今回は12月4日、名古屋国際会議場でおこなわれた名古屋大会の模様をリポートしてみよう。

「ネオジオCDライブツアー」、ライブといってもゲームミュージックの生演奏というワケじゃなくて、トップローディングタイプへと装いをあらたに進化（?）したネオジオCDを「生」体験できちゃうというオイシイイベントなのだ。

今回の「II」の目玉は、会場内に「チャリティー台」なるものが設置されていたこと。ネオジオCDとは別にアーケード用の筐体やクレーン（有料）もあったんだけど、それらの収益はすべて財団法人全国防犯連合会に少年非行防止のために寄付されるという趣向なのだ。つまり下手な人ほど世の中に貢献できてしまうという優れたシステム！ん!?

また、ただネオジオCDで遊べるだけじゃなくて、勝ち抜き戦やコスプレ大会、ネオジオウルトラクイズなんかもおこなわれた。とくに発売に先駆けて体験できた「真サムライスピリッツCD版」は大人気で、勝ち抜き台はモニターも見られないほどの人だかりだった。

「真サム」「KOF」「餓狼スペ」「龍虎2」には勝ち抜き台が設けられていて、5人勝ち抜くとワッペンがもらえたんだけど、すべてのゲームでの5人勝ち抜き達成者にはなんとゲームマスターとしてSNKの公式認定書と特製オリジナルブルゾンがもらえたのだ！

もちろん、あのチバレイこと千葉麗子ちゃんも応援に駆けつけて、彼女を交えた真サム団体戦やウルトラクイズ（本人はやらなかったけど）でおおいに盛り上がったのでした。

来年も開催してほしい「ネオジオCDライブツアー」。この次はキミも近くの会場へ足を運んでみよう！

実績の13年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

年始・新店舗オープン・決算　トリプルバーゲン開催中

アイレム

R-TYPE	8K
〃　Ⅱ	10K
ギャロップ	5K
ドラゴンブリード	6K
迷宮島・妖獣伝	各6K
剣豪	10K
Xマルチプライ	12K
ビジランテ	8K
大工の源さん	5K
サンダーブラスター	15K
最後の忍道	18K

SNK

原始島	15K
サスケVSコマンドー	48K
ジョイフルロード	28K
スカイソルジャー	8K
ギャングウォーズ	10K
ネオジオ　MV-1 基盤・MV-1FZ(新品)	特価
業務用カセット ワールドヒーロー2・ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット	…各3K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト	…各2K
ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス	……各1K
サムライスピリット	8K
ガロウ スペシャル	5K

カプコン

ドカベン	5K
ハテナの大冒険・戦場の狼・クイズ三国誌	……… 各2K
サイドアーム	5K
1942・ハルガス	各8K
1943	12K
マッドギア	5K
トップシークレット	28K
SF-1	18K
SF Ⅱ	5K
SF-Ⅱ　ダッシュ	8K
〃　ターボ	15K
スーパーストⅡ	特価
スーパーストⅡ X	特価
キングオブドラゴンズ	28K
キャプテンコマンド	25K
ナイツオブザラウンド	20K
USネイビー	28K
闘いの挽歌	28K
マジックソード	35K
ファイナルファイト	15K
エイリアン、プレデター	特価
ヴァンパイア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
CPⅡ 上ボード	格安

コナミ　(ハーネス付)

グラディウス　-12V付	25K
グラディウスⅡ	25K
グラディウスⅢ	20K

(カプコン続き)

バンクショット・	5K
ブーヤン	18K
サ・ハスラー	8K
学問のすすめ	8K
ハロディウスた	15K
ストラテージX	25K
サラマンダ	25K
出たな ツインビー	15K
ビットファイター	10K
クォース	3K
特殊部隊ジャッカル	15K
少林寺への道	3K
マンハッタン24分署	7K
ロードファイター	5K
タイムパイロット(C)	5K
ツタンカーム	35K
ローラーゲームス	5K
ファイナライザー	8K
クライムファイター	10K
〃　〃　2	15K
サプライズアタック	5K
スクランブル	25K

ジャレコ

P-47	8K
忍者仁侠伝	18K
エクセライザー	10K
64番街	18K
ソルダム	8K
プラスアルファ	18K
サイバトラー	10K

セガ

時の戦士	18K
ファンタジーゾーン	10K
タイムスキャナー16B	12K
カルテット 2 16A	18K
テトリス16B	5K
ゴールデンアックス	8K
獣王記・オーライル	各8K
レッスルウォー・ESWAT	各5K
フラッシュポイント・琉球	各3K
シャドーダンサー	10K
ブロックシード	8K
D.D.クルー	10K
ボナンザブラザーズS24)	10K
クラックダウン　〃	18K
スクランブルスピリット〃	15K
めくるめくストーリー　〃	3K
フィーチャスパイ	18K
ザクソン　純正	35K
ダークエッジ(S32)	35K
アラビアンファイト　〃	38K
テディボーイブルース	38K

タイトー

スペースインベーダー	65K
クイックス　純正	38K
ジャングルキング	45K
アルヘンスキー	55K
奇々怪界	7K
メイズオブフロット	5K
ラスタンサーガ2	8K
ガルメデス	5K
スーパーマン	15K
ニュージランドストーリ	7K
大旋風(海外ROM付)	5K
尾燈めくり	5K
カダッシュ(海外ROM付)	10K
ワードナーの森	3K
ドクタートッペル探検隊	6K
ハレーズコメット	12K
アルカノイド センサー付	5K
リベンジーofドウ　〃	8K
ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
功里金団	6K
クライムシティ	8K
ヒットジアイス	5K
特殊部隊 UAG(海外)	12K
エレベーターアクション	8K
ヘビーユニット	3K
マスターオブウエポン	10K
バイオレンスファイト	10K
レインボーアイランド	28K
チャンピオンレスラー	3K
陸海空	8K
インセクターX	5K
リターンオブインベーダー	25K
パニックロード	8K
究極タイガー	10K
スラップファイト	10K
クレヨンしんちゃん	3K
〃　〃　2	5K
F2マザー	18K(大基板)
〃　〃	15K(小基板)
F2-SUB	
クレヨンしんちゃん	-5K
ダイノレクス、デットコネクション、人生劇場、キャメルトライ	各4K
ルナーク、メガブラスト・麻雀クエスト、MJ-12、忍者KIDS、ドリフトアウト、	…各3K
クイズHQ、ドンドコドン、ゆうゆのクイズ、クイズ若物帳	…各2K
クイズクエスト、地球防衛軍、ファイナルブロー、栄光の甲子園、トキメキチャート	各1K

TOA PLAN

フィグゼイト	10K
V-5(新品)	12K
アウトゾーン	12K
ゼロウィンク	10K
ヴィマナ	12K
ゴークス　センサー2ケ付	8K

テコ

ロボコップ	5K
アクトフェンサー	5K
ダークシール	12K
〃　〃　2	15K
コブラコマンド	8K
プロゴルフ・テニス	各5K
ファイティングファンタジー	10K
ファイターズヒストリー	5K
S R D	5K
ハルダーダッシュ	5K
カルノフ	10K
ジェネシス	5K
リバレーション	6K
デスブレイド	8K
クルードバスター	10K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	15K

テクノス

西遊降魔録	3K
ダブルドラゴン	3K
〃　〃　2	4K
〃　〃　3	3K
コンバットライブス	2K
エキサイティングアワー	2K
WWFスーパースターズ	2K
WWFレッスルフェスト	1K
ドッチボール	3K
くにお君	6K

テクモ

リムロッキンバスケット	5K
ワイルドファング	10K
ワールドカップ 90	3K
タンクハスターズ	5K
シルクワーム	8K
ジェミニウィング	10K
アルゴスの戦士	18K
ピンボールアクション	5K
リードアングル	10K
忍者龍剣伝	10K
スターフォース	25K

ナムコ

ギャラクシアン　純正	38K
パックマニア	35K
妖怪道中記	18K
ワールドコート	15K
メルヘンメイズ	38K
タンクフォース	8K
ブラストオフ	20K
デンジャラスシード	18K
爆突機銃艇	25K
ドラゴンスピリット	48K
バーニングフォース	35K
マーベルランド	45K
オーダイン	55K
フェリオス	75K
ドラゴンセイバー	45K
未来忍者	55K
ドラゴンバスター	58K
リブルラブル	68K
コズモギャングザパズル	8K
スーパーワールドコート	25K
エメラルディア	10K
エクスバニア	12K
競Q大冒険	3K

ニチブツ

妖魔忍法帳	5K
アームド エフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
マグマックス	5K
テラフォース	8K
レジオン	8K
ハイホー	2K
五目ならべ(連珠)	5K

UPL

忍者くん	8K
タスクフォースハリア	8K
ムスタング	10K
ノバ2001	28K
アクロバットミッション	8K
バンダイク	5K
宇宙戦艦ゴモラ	12K

その他

ミスターDO	10K
ミスターDOVSユニコーン	20K
ヨットマン	58K
マジカルクリスタル	7K
パイプドリーム	5K
F-1グランプリ Ⅱ	8K
ウルトラマンクラブ	8K
スカイスマッシャー	3K
ボラックス	5K
仮面ライダーバトルレーサー	12K
SDガンダム	5K
SDガンダムネオバトリング	10K
機動戦士ガンダム	8K
マクロス 2	12K
ドンキーコング　純正	78K
マリオブラザーズ	18K
ブラックホール	25K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局	3K
〃　ファンクラブ	4K
禁じられた遊び・就寝	各5K
キャンパスハンティング	3K
個人教授・麻雀フライデー	各2K
ズームイン・大霊界	各3K
麻雀革命・放浪記 続	3K
カメラ小僧・放浪記 外伝	各3K
雀師　・ねるとん紅鯨団	各3K
麻雀学園・　麻雀大予言	各5K
トリプルウォーズ	8K
トリプルウォーズ 2	10K
コミック劇場	12K
麻雀女学園	12K
七次元の妖精	5K
グッとE雀	5K
クラブ 90'	10K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)	38K※
ダライアス Ⅱ(3〃)	30K◎
アフターバーナー Ⅱ	48K◎
ギャラクシーフォースⅡ	78K◎
サンダーブレード	38K◎
スーパーモナコGP	38K◎
アクアジャック	18K◎
W.G.P.	12K◎
ウェック ルマン	28K◎
アウトラン	68K◎
ターボアウトラン	48K◎
ナイトストライカー	150K◎
ダライアスⅡ(2画面)	28K◎
ウォーリアブレイド(〃)	38K◎

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付

全機種 COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます　他社のコントロールBOXには、対応していません。

ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK)

◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中　◇ ◇

御　◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します

注　他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります

意　※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い（頭金なし）始めました

基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
３～３６回分割、均等払い。月々わずかでキバンが !!!
詳細はお問合わせ下さい。　(提携・オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。　代引便利用の場合、代引手数料が１K加算されます。送料は１万円未満の注文のみ１K。１万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO　AV専用の中間ハーネスは２Kです。

COMBO　AVを御買上の方に、PCB＋JAMMAハーネスをサービス　(PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★　これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。８０円切手２枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を！
EYE－NET　FAXサービス開始　オールド基盤．珍品基盤．少数基盤．格安情報．ｅｔｃ．リアルタイムに提供。（毎週　月・金　正午発行）
トリプルバーゲン開催中・在庫大放出・上記リスト以外にも大量にあります。EYE-NET　FAXサービスをご利用下さい。又は、店頭で……！　先着順……！

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発／秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!

1ヵ年保証のCOMBO AV!!

自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

EYE-NET情報FAX
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

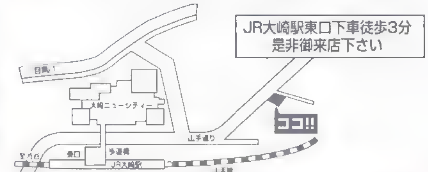
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK〃
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用．ビデオ録画もOK〃
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

満足のいく性能で安心価格　全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………………¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)…………………………¥33,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)
営業時間PM1:00~PM7:00　(第2・第3日曜定休)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

機能性重視

本体価格 ¥25,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

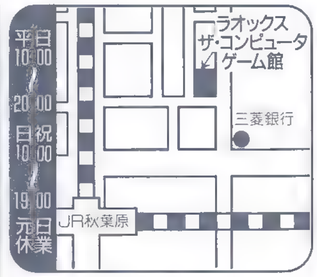
(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

すばらしい本屋さん大特集

ハーイ、読者のみんな、今回のすばらしい本屋さんのお店紹介は、6店大特集だ今回は東京の千代田区近辺に集中する本屋さん地帯で、秋葉原や神田神保町近くだよ。詳しい人は、全店の常連かもね！

東京都千代田区 ラオックス ザ・コンピュータゲーム館



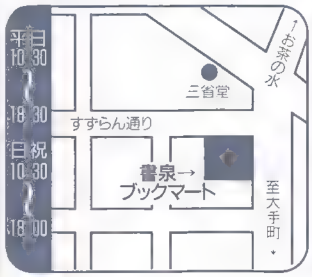
ゲーマーだったら知らない者はいない。と豪語できるほどの店、ラオックス、ゲーム館。なにせ、店舗完成時には、（おそらく現在も）世界最大のゲームの店と銘打ったほどの充実度だ。

実際ゲームは各社パソコン、各社コンシューマゲーム全般を扱っているし、それらの各周辺機器から、パッド類のボタンやシリコンゴムなど細かなメンテナンス用部品なども常に備えてある。ゲーム関連の本、雑誌もかなり豊富な量だ。さがし物もすぐ発見だ！



店長の一声で集うこのチームワーク。

東京都千代田区 書泉グランデブックマート



ご存知の方も多いと思いますが書泉ブックマートの2階フロアはゲーメストのコミック、ビデオ、ムック、バックナンバーはもちろん。そのほかにも攻略本、ゲームミュージックCD、輸入ゲームなどゲーム関連商品が数多くそろっています。

最寄駅はJR線「御茶ノ水駅」、地下鉄「神保町駅」

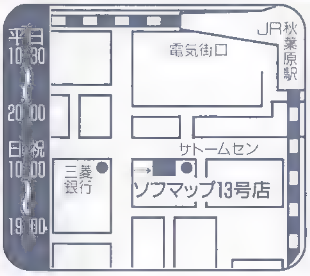
営業時間は平日、AM10：30～PM6：30、日曜、祝日はAM10：30～PM6：00です。

みなさまの御来店を、店員一同心からお待ちしています。



店内はゲーム関連の本が数多くある。

東京都千代田区 ソフマップ13号店



ゲーム好きの貴方なら一度は聞いたことのある名前では？秋葉原13号店では、ゲーム関連書籍、グッズ等幅広く取り扱っています。また、新品・中古のゲームソフトも許す限り安く、豊富に揃えているので、1Fでネオジオソフトを購入、ついでにグッズも、あとは2Fで増刊号も、なーんてことも13号店ではできちゃうわけです。もうゲームのことならソフトでも攻略本でも何でもOK！スタッフ一同みんなの来店を、心から待っているよ！ぜひ来てね。

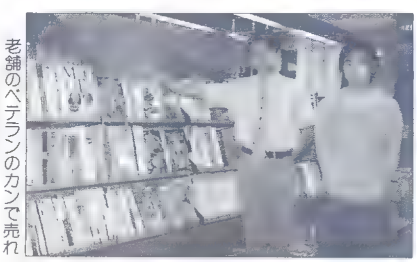


ゲーメスト専門コーナーがこんなに立派に。

東京都千代田区 明正堂秋葉原店

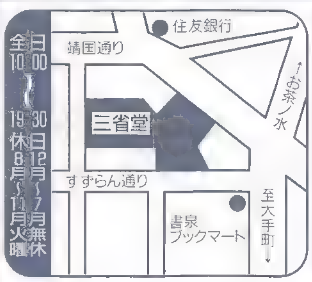


専門店がひしめき、関連書籍においても激戦区となってきた秋葉原で、お客様の「在ったー」という歓声をより多く聞けるには、どうすればいいのかと考え続けて十年。各種コミック、理工書、写真集はもちろん、ミリタリー図書、ガレージキット関連書籍、ファンタジーノベルズ等も拡充中の当店。「ここに来れば」という期待に応えられるような密度の濃いお店にするために奮闘中です。是非お立ち寄りの上、御要望等をお寄せくださいませ。



老舗のベテランのカンで売れスジが勢揃いだ。

東京都千代田区 三省堂書店神田本店

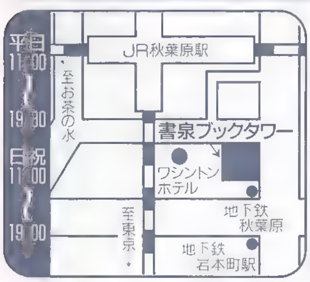


御茶ノ水駅から徒歩10分ほど、古書店街の中に位置している三省堂書店です。売場は1階から6階までで、文芸書から専門書、学習参考書など幅広い品揃えが自慢です。ゲーメストバックナンバーが常備してある2階には、ゲーム攻略本のほか、コミック、文庫SF小説などがございます。お探しの本がきっと見つかることと思います。もし見つからない場合は、どうぞ店員にお気軽に声をかけてください。皆様の御来店を心よりお待ちしております。



とにかく店内が広いので書量も豊富だ。

東京都千代田区 書泉ブックタワー



今年の5月に秋葉原にはじめて総合書店として開店しました。12月には8階まで売場を広げて、従来は6階にあった、ゲーム売場を7階に移し、さらにパワーアップしてリニューアルオープンしました。攻略本、雑誌は出版社に有るものはほとんどを、関連書籍も多数取りそろえています。もちろんゲーメストバックナンバー、ビデオも常時在庫しています。6Fにはスポーツ、写真集、8Fにはコミックと満足いただけると思います。ぜひご来店ください。



エスカレーターをのぼると目の前にある。

すばらしい本屋さん100軒

ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

東北地方
●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474 93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートビアビル2F
☎03-3354 2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209 0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4　菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16　KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
☎03 3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466 26 2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K　SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区８
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●TSUTAYA五智店
新潟県上越市五智国分字中野2449
☎0255 44-7660

東海地方
●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白揚書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06 636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールバイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436 2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

ゲーメスト単行本

●ストⅡ　波動拳の謎　定価980円
●餓狼伝説の謎　定価980円
●侍魂の謎　定価980円
●ワールドヒーローズの謎　定価880円
●龍虎の拳の謎（予定）　定価880円

ゲーメストムック

Vol.1　サウンドコンプリート　スーパーストリートファイターⅡX　定価3500円
Vol.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　定価1280円
Vol.3　豪血寺一族２（付録）アレンジバージョンCD　定価1680円

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。
担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.50	No.97	No.118
No.52	No.99	No.119
No.53	No.102	No.120
No.54	No.104	No.121
No.55	No.105	No.122
No.56	No.106	No.123
No.57	No.107	No.125
No.64	No.108	No.126
No.77	No.109	No.127
No.81	No.111	No.128
No.84	No.112	No.129
No.87	No.113	No.130
No.90	No.114	No.131
No.91	No.115	No.132
No.94	No.116	No.133
No.96	No.117	No.134

ゲーメスト単行本

ストII 波動拳の謎　定価980円
餓狼伝説の謎　定価980円
侍魂の謎　定価980円
ワールドヒーローズの謎　定価880円
龍虎の拳の謎（予定）　定価880円

ゲーメストムック

Vol.1サウンドコンプリート スーパーストリートファイターIIX　定価3,500円
Vol.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　定価1,280円
Vol.3 豪血寺一族2（付録）アレンジバージョンCD　定価1,680円

●お求めの号に○を

お名前

お電話

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

申込数　　冊

お名前

お電話

餓狼伝説2 4コマ決定版 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版 定価580円	冊
餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版 定価580円	冊
ワールドヒーローズ2 4コマ決定版 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版② 定価580円	冊
龍虎の拳2 4コマ決定版 定価580円	冊
スーパーストII 4コマ決定版 定価580円	冊
スーパーリアル麻雀PIV アンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイア アンソロジー 定価780円	冊
ストII アンソロジー 定価780円	冊
真サムライスピリッツ 4コマ決定版 定価580円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ② 定価580円	冊
KOF'94 4コマ決定版 定価580円	冊
	冊
速攻生徒会 小川雅史 定価500円	冊
アンダーカバーコップス② 古葉美一 定価850円	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆合併号プレゼント◆

◆175ページのゲーメスト1月30日2月15日合併号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：1番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今号の表紙はどうでしたか？また、次号以降の希望はありますか？

Ⓓ：今号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか？

Ⓗ：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

餓狼伝説２ 定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ２ 定価 6,000円	本
サムライスピリッツ 定価 7,000円	本
餓狼伝説２最強バトル 定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル 定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII 定価 6,800円	本
龍虎の拳２ 定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET 定価 6,500円	本
極上パロディウス 定価 6,000円	本
ヴァンパイア 定価 6,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価 6,500円	本
	本
	本
	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

申込数　冊

お名前

お電話

餓狼伝説 画・LEO ADVER 作・雲輪醒 定価980円	冊
アンダーカバーコップス① 古葉美一 定価980円	冊
ワールドヒーローズ2① 雑君保プ 定価980円	冊
ダークエッジ なかとくにひこ 定価980円	冊
アクアリウム 須藤真澄 定価980円	冊
出たな!!ツインビー① 吉崎観音 定価980円	冊
なちゅらるアニマ 滝沢ひろゆき 定価980円	冊
豪血寺一族① 黄城輝 定価980円	冊
龍虎の拳 画 天獅子悦也 作 石井ぜんじ 定価980円	冊
SSディッガー 都築和彦 定価980円	冊
コットン 水上広樹 定価980円	冊
魔法大作戦 竜騎兵 定価850円	冊
究極戦隊ダダンダーン 伊藤霊一 定価850円	冊
キャプテンコマンドー 戸橋ことみ 定価850円	冊
戦国エース かぢばあたる 定価850円	冊
ワールドヒーローズ2② 雑君保プ 定価850円	冊
餓狼伝説2① MONDO恵 定価680円	冊
餓狼伝説2② MONDO恵 定価680円	冊

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（１月30日・２月15日合併号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
※都道 府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他 ※	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

カレンダー注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

ゲーメストカレンダー'95

合計部数　部

お名前

お電話

スーパーリアル麻雀
A2判　7枚綴り　価格1,800円
SOLD OUT!

スーパーストリートファイターIIX
A2判　7枚綴り　価格1,500円
部

ヴァンパイア
A2判　7枚綴り　価格1,500円
部

真サムライスピリッツ
A2判　7枚綴り　価格1,500円
部

書店様へ：条件は全て買切です。

月　日

株式会社　新声社

☆スーパーリアル麻雀PV増刊アンケート☆

●人気投票だ！好きな順にキャラ名を書いてくれ。

1.	2.	3.

●名キャラに合いそうな物をテーマにあてはめて書いてくれ。

テーマ＼キャラ名	遠野みづき	藤崎綾	早坂晶
季節			
ファッション			
色			
動物に例えると？			
恋人にするなら？			
結婚するなら？			

※イラストもガンガン送ってくれ！

締め切り1月30日消印有効

キリトリ線

バーチャファイター2アンケート

1. 好きなキャラと嫌いなキャラを書いてくれ。

好：	嫌：

2. 得意，ニガテなキャラをたのむぜ。

得意：	ニガテ：

3. 一番好きな必殺技は誰のどの技？

誰：	技：

4. バーチャ2のイラストをグリグリ描いて！

締め切り1月9日消印有効

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

バーチャファイター2
増刊係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
1 小学 (　　) 年　2 中学 (　　) 年 3 高校 (　　) 年　4 大学 (　　) 年 5 社会人　6 その他 (　　)	

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

スーパーリアル麻雀PV
増刊係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　)	

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!

バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書〔ついているハガキに欲しいNoを記入〕を持っていく、③東京、大阪のグ屋に直接買いに行く〔場所はP140参照〕など数パターンある。全巻収集した者の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!

No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターII
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストII
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストIIダッシュ
（付録）ストIIダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスII特大ポスターつき
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストIIX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUシーョ'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストIIX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号6月15日合一）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストIIX大会
No.120（'94年7月19日号）1280円　増刊　スーパーストIIX
（付録）スーパーストIIXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.127（'94年10月15日号）550円　バーチャファイター2
（付録）豪血寺一族2徹底ガイド
　　　AM最強ゲームはどれだ!?
No.128（'94年10月30日号）550円　ダライアス外伝
No.129（'94年10月30日号増刊）1380円　ヴァンパイア
（付録）ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130（'94年11月15日号）530円　X-MEN
No.131（'94年11月30日号）530円　X-MEN
No.132（'94年12月15日号）530円　真サムライスピリッツ
（付録）覇王丸ポスター
No.133（'94年12月15日増刊号）680円
No.134（'94年12月30日号）530円　バーチャファイター2
No.135（'95年1月15日号）550円　サイバーコマンド
（付録）X-MENマニュアル
No.136（'95年1月30日・2月15日合併号）550円　X-MAN
（付録）'95ゲーメストカレンダー

GMコミック&GMビデオ　既刊リスト

すばらしいビデオや、楽しいコミックスがほしい人は140ページのハガキ短冊に1希望タイトルの数量を記入。（短冊に希望タイトルがない場合は、リストの中から選んで直接本屋さんに注文してね。）2名前・電話番号・合計数を記入。3書店に短冊を持っていって注文する。以上で欲しいものがバッチリ手に入るぞ。また、ビデオに関しては読者サービス部の通販でも手に入るので108ページを参照にしてくれ。

餓狼伝説　画・LEO ADVER　作・[illegible]
・本誌掲載された、あの餓狼伝説がコミックスになって帰って来た。　980円
アンダーカバーコップス①　古葉美一
・珍客の絶えない安樺荘を舞台にUCCの面々が繰り広げる珍騒動。　980円
ワールドヒーローズ2①　雑君保プ
・ゲーメスト読者の人気者、雑君先生の初期作品も収録。　980円
ダークエッジ　なかどくにひこ
・鋼鉄の都市に生きる者たちの熱き魂の鼓動が鳴り響くSFバトル。　980円
アクアリウム　須藤真澄
・もっこちゃんとお魚たちのほのぼの世界を堪能してください。　980円
出たな!!ツインビー①　吉崎観音
・おなじみコナミのツインビーをテーマに侵略者からドンブリ島を守る。　980円
なちゅらるアニマ　滝沢ひろゆき
・クスノキから現れた、精霊アニマと誠と仲間たちの物語。　980円
豪血寺一族①　貫城　輝
・大山礼児と豪血寺一族が異形の軍団と果てしない戦いを繰り広げる。　980円
龍虎の拳　画・天獅子悦也　作・石井ぜんじ
・現在、好評連載中の龍虎の拳2の第一部にあたる作品。　980円
餓狼伝説2・4コマ決定版
・テリー、アンディ、舞、餓狼2キャラたちが縦横無尽にボケまくる。　580円
サムライスピリッツ・4コマ決定版
・ガルフォードにパピィの名コンビの活躍が光る。　580円
餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版
・スペシャルになって帰ってきた餓狼4コマ。皆のボケぶりもグレードアップ。
ワールドヒーローズ2・4コマ決定版
・ブロッケンや、マッドマンら、異色キャラが時空を超えて大活躍。　580円
ゲーパロ4コマグランプリ
・コミックゲーメストの4コマグランプリがついにコミック化。　580円
サムライスピリッツ・4コマ決定版　其ノ弐
・サムスピ4コマがさらに強烈になって帰ってきた。爆笑必至。　580円
竜虎の拳2・4コマ決定版
・竜虎フリークの技ならぬ芸の光る必見4コマ。
中表紙：田島昭宇。　580円
コットン　水上広樹
・少女魔法使いコットンが相棒のシルク、アクリルと共に大活躍。　980円
SSディッカー　[illegible]
・死神こと墓掘りディッカーとユーコは花を育てるため旅をしていたが…。　980円
スーパーリアル麻雀PIVアンソロジー
・3姉妹の繰り広げる、楽しくて、ちょっぴりHなオムニバスストーリー。　780円
スーパーストII 4コマ決定版
・またも出た馴染みの4コマ劇場。新キャラメンバーも大活躍。　580円
魔法大作戦　龍騎兵
・剣と魔法の世界を描かせたら一級品の龍騎兵が描くファンタジー。　850円
究極戦隊ダダンダーン　伊藤慧一
・悪玉ハッピードロッパーズに打ち負かせ！　正義の3人組ダダンダーン。　850円
ワールドヒーローズ2①　雑君保プ
・雑君先生が描く雑君ワールド第2弾、特別書きおろし+20ページだ。
戦国エース　かぢばあたる
・93年のゲーメスト大賞ベストSTG賞を受賞した戦国エースをコミック化。
ストIIアンソロジー
・今度はアンソロジーとなって名作ストIIが帰ってきた。
餓狼伝説2 ①　MONDO．悪
・SNKの公式オフィシャルストーリーによるシリアスなドラマを展開。
真サムライスピリッツ　4コマ決定版
・みなさん、お待ちかね、ついに決定。真サム4コマは、ネタが豊富だ。
豪血寺一族2　4コマ決定版。
・ルー&マーキーも大爆笑必至のおもしろさで猛烈におなかがいたいぞ。

VIDEO

餓狼伝説2 6000円
ワールドヒーローズ2 6000円
サムライスピリッツ 7000円
餓狼伝説2最強バトル 6000円
餓狼伝説スペシャル 7000円
スーパーストリートファイターII 6800円
龍虎の拳2 6800円
スーパーストリートファイターIIX 7000円
ワールドヒーローズ2JET 6500円
極上パロディウス 6000円
ヴァンパイア 6800円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 6500円

プレイランドエフワン ☆＝4（8）

宮城県仙台市青葉区中央２－６－６タベイビルＢ１　☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワード　ギア（RUSH）	4,456,400	たらばガニⓇ	ALL　(連)なし
2	パワード　ギア（JUSTICE）	4,384,400	仙台S(研)－OFC－デルソルロボーX	ラスボスまで(連)なし
3	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	423,890	MR	ALL(必)
4	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	431,330	MR	ALL(必)
5	バブルシンフォニー（ノーマルゲーム）	11,443,080	仙台S(研)－あそぶロボ	ALL残×４ コロロン使用
6	バブルシンフォニー（スーパーモード）	2,458,990	スーパー関取 おじまんロボ	ALL残×１ クルルン使用
7	ガンバード（マリオン）	1,701,900	スーパー飯星ロボ	ALL(連)付 １周97万
8	ガンバード（バルナス）	1,459,900	仙台S(研)－OFC－共産ゲリラロボ	(連)付　2－6
9	極上パロディウス（ミカエル）	3,695,600	仙台S(研) ELHU－YDL	ALL(連)
10	シェマイザーロボ	3,104,100	仙台スマ(研)－スマキロボ	ALL(連),603 ワルキュリア使用

11月18日現在

めざせハイスコア!!

月刊から隔週になりこのコーナーも月２回という形でしたが、次週より、月刊時のように月１回となります。中旬号では、よりハイスコアが楽めるコーナーを作る予定であります。

ゲームセンタードリーム ☆＝1（15）

宮城県仙台市若林区古城１－４－17　☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦（ミヤモト）	1,645,797	戦国人	２周ALL 連なし
2	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	159,360	D&DするならパルへPAL－KEN	ALL 大ボタン付
3	ダライアス外伝（上Z'ゾーン）	6,551,120	AGM小黒正巳、D！	ALL　連なし 残３
4	ダライアス外伝（上Vゾーン）	10,388,850	ELHU－YDL	ALL　連なし ノーミス
5	ダライアス外伝（Wゾーン）	7,598,010	AGM小黒正巳、D！	ALL　連なし 残３
6	ダライアス外伝（下Zゾーン）	8,588,760	穴ウメマンZ那須	ALL　連なし 残３
7	ダライアス外伝（下V'ゾーン）	7,037,380	M屋	ALL　連なし
8				
9				
10				

ハイテクセガ青森&新町 ☆＝0（13）

青森県青森市新町１－８－10　☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(必)	146,420	樋口勇翔♡覇王丸もやったケド、クリア	牙神幻十郎 ALL♡実は響
2	ダライアス外伝	9,674,820	♪リンスのいらないサガット	Z'ゾーン　ALL S4－B4－C5
3	ダライアス外伝	11,262,530	ストーブつけんがぁ～ハイデルン調	Vゾーン　ALL S4－B5－C5
4	ダライアス外伝	10,456,950	エキゾチック山口	Wゾーン　ALL S4－B4－C4
5	ダライアス外伝	10,442,100	ストリーキング作曲魅せられて	Xゾーン　ALL S4－B4－C4
6	ダライアス外伝	8,097,130	とんがりコーンく～ん	Zゾーン　ALL S3－B2　C3
7	ダライアス外伝	9,509,500	SECONDHELL	Vゾーン　ALL S4－B2－C5
8	スーパーストリートファイターIIX	1,888,200	アドモアゼル、立石	春麗　ALL 爪×３
9	スーパーストリートファイターIIX	2,009,400	急性下校中尻穴弛緩症ビックシット属　立石	ガイル　ALL 爪×３
10	真サムライスピリッツ(必)	518,470	樋口勇翔♡↗が出来ない、シャルのバカ♡	ガルフォード ALL♡実は響

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝4（25）

北海道札幌市南区澄川４条３－３－11　☎(011)613－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	503,100	PHU－SDR	ALL DX２
2	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	576,170	QSR－リキさま!!	ALL 黒子なし
3	真サムライスピリッツ（十兵衛）	248,220	PHU－SDR	ALL
4	真サムライスピリッツ（幻十郎）	157,680	ラリー伊藤	ALL
5	真サムライスピリッツ（和狆）	176,400	NABE－P	ALL
6	真サムライスピリッツ（アースクエイク）	190,660	TZR	ALL
7	バーチャファイター（ジェフリー）	2′17″78	Oh my GOT	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ）	1,633,900	手抜き	ALL
9	スーパーマンスルボマー(連)（セイバー）	14,911,300	Thanksナベさん 736カニのじS	13－3－2
10	極上パロディウス(連)（こいつ）	4,019,600	KRL－バイキン	ALL SPクリア

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆＝0（5）

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内２Ｆ　☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳２（Mr.BIG）	1,439,820	CBX	１コインALL P×.0
2	ヴァンパイア（サスカッチ）	870,000	ムク～ツ	１コインALL
3	極上パロディウス（あいつ）	1,669,700	セミオ一党OMFしい	１コインALL セミオート　残２
4	ダライアス外伝（Yゾーン連付）	7,568,670	ムエタイチャンプRR	１コインALL 残×３
5	ダライアス外伝（Wゾーン連付）	6,024,210	「S」GALAXY－いけだ!!	１コインALL 残×１
6	大江戸ファイト（金四郎）	677,340	モゲさん	１コインALL
7	大江戸ファイト（三平）	668,660	JOE	１コインALL
8	大江戸ファイト（獅子丸）	643,020	JOE	１コインALL
9	大江戸ファイト（五右衛門）	637,920	富士山バスター	１コインALL
10	大江戸ファイト（嵐）	618,040	科学忍者隊ガッチャマン	１コインALL

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝0（5）

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44－8580

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー２（上級）	3′38″104	PC八戸の暴れん坊920	
2	リッジレーサー２（中級）	2′20″988	ジェフリャー	
3	リッジレーサー２（初級）	1′56″849	おくたのでし	
4	ガンバレット	122,637	ERO	ALL ビギナー
5	ヴァンパイア（アナカリス）	844,500	河原木EROちっく？	ALL
6	ヴァンパイア（ガロン）	827,200	ニッ家EROちっく？	穴ウメ
7	Vシュート(JCAP)	ALL　得点19	クラークおくた	アントラーズ アルシンド12点
8				
9				
10				

NTK２店集計 ☆＝0（17）

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２（舜帝）	6′59″09	赤いランエボへのお客さん	ALL
2	バーチャファイター２（リオン）		大王	６人目
3	バーチャファイター２（ジャッキー）		バーチャマンA	７人目
4	バーチャファイター２（サラ）		茶髪小僧	５人目
5	バーチャファイター２（パイ）		さすらいの画家アルバイター小林	５人目
6	バーチャファイター２（ラウ）		バーチャルラウ	６人目
7	バーチャファイター２（ウルフ）		ゴリラーマン	７人目
8	バーチャファイター２（カゲ）		影に生きる人	６人目
9	真サムライスピリッツ（十兵衛）	150,010	BAL ひよっこめがでなおせ!!	ALL
10	ダライアス外伝	9,784,420	犬	V'ゾーン・ALL

J&B米沢店&七日町店&山大前店 ☆＝1（15）

山形県米沢市中央１－14－12セントラル１Ｆ　☎(0283)21－1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（花諷院和狆）	191,980	TKA	ノーマル設定
2	真サムライスピリッツ（アースクェイク）	140,540	NIT様	ただクリア ノーマル設定
3	極上パロディウス(連)（こいつ）	1,430,800	引退したはず!? NOPさん	スペシャルALL 稼ぎ全くなし!!
4	バブルシンフォニー（ノーマルモード）	4,077,850	格闘ゲーユーも少しはやってほしい(涙)	１コイン　6 ノーマル設定
5	ぽいっと	227,721	RILU	11面
6	アサルト(連)（Eバージョン）	916,200	ONO	５機設定・ALL タイムイージー
7	スターフォース	3,509,600	すがぴー	A32
8	バツグン(連)（スペシャル　バージョン）	44,215,760	M－１吉田兄	タイプA　4－4 ノーマル設定
9	バツグン(連)（スペシャル　バージョン）	59,820,580	M－１吉田兄	タイプB ALL ノーマル設定
10	バツグン(連)（スペシャル　バージョン）	35,270,330	M－１吉田兄	タイプC　3－5 ノーマル設定

ゲームコーナーロム ☆＝2（7）

宮城県仙台市太白区向山２－２－17　☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード(連)（マリオン）	1,734,500	ひ～やめてちょ～夕車面　M屋	ALL １周98万
2	ガンバード(連)（バルナス）	1,464,100	MATXXDX ロボット軍人	2－6 １周100万
3	ガンバード(連)（ヤンニャン）	1,533,400	Y.S 2－3列車	2－6 １周99万
4	ガンバード(連)（アッシュ）	1,005,500	PJYO'	2－3
5	バツグン(連)（タイプB）	23,926,590	お師匠	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX（ゴウキ）	1,182,700	PJYO3	ALL
7	スターフォース	2,005,500	M.HULOT	∞
8	ドラゴンスピリット(連)（NEW.Ver）	1,159,260	Y.S	ALL ２ゲージ
9				
10				

プレイシティ24 ☆＝6（21）

北海道旭川市２条８丁目　☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（T・ホーク）(連)	1,422,700	SWAT－AMP	ALL 8－5－2(爪)
2	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）(連)	447,100	SHADOW	ALL　36R 9－3－0(爪)
3	スーパーストリートファイターIIX（ケン）(連)	2,930,200	全然つながりません！	ALL　41R 0－4－0
4	スーパーストリートファイターIIX（キャミイ）(連)	2,070,800	SHADOW あと半年やります	ALL　38R 6－4－0
5	疾風邪魔法大作戦（ニルヴァーナ）(連)	1,329,427	助平国際秘密結社	2　6
6	疾風魔法大作戦（ボーンナム）(連)	1,190,766	KDO	2　6
7	雷電DX（上級）(連)	3,888,460	KDO	2－4
8	ダライアス外伝（Yゾーン）(連)	10,440,620	NKIII－根岸京三郎	ALL 4－4－5
9	ダライアス外伝（下V'ゾーン）(連)	10,437,450	BELLDANDY	ALL 4－4－5
10	パワードギア（A+B+シンクロ(連)）	0	大坂でもクリアできるんだぴょーん！	ALL

JOYCOM'S ☆＝9（43）

福島県いわき市平字白銀町１－４　☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（アースクェイク）	275,870	VFZまでのつなぎ！F－Cn(勝)	ALL　以下 ノーマル設定です
2	真サムライスピリッツ（ナインハルト・ズィーガー）	254,990	たこ野郎	ALL
3	ダライアス外伝（Z ゾーン）	9,540,370	BAN－D	ALL(連)
4	ダライアス外伝（V' ゾーン）	11,848,490	勝平ちゃんパンツ何色♡土浦にも遊びに来て	ALL(連) 大人になってね
5	ダライアス外伝（Xゾーン）	10,420,930	Xはもうやだ！ユーリィキューブ	ALL(連)
6	ダライアス外伝（Y ゾーン）	11,112,910	ユーリィキューブ	ALL(連)
7	ダライアス外伝（V' ゾーン）	11,302,120	土浦のO氏の今後に期待！F－Cn(勝)	ALL(連) 遊びに行きます
8	レイフォース	7,557,200	Dr.AXE 就職難	ALL(連)
9	バーチャファイター（ウルフ）	50″06	神の領域まであと一歩F－Cn(勝)	ALL(連)棒付いてスイマセン
10	ワールドヒーローズ２JET（リョウコ）	251,91	lovely久川やるな	ALL

ハイスコア通信 お店から①

●NTK（北海道）
VF含む２入荷しました。真侍魂８台（対戦台含む）あるので、みんな遊びに来てネ。

●ハイテクセガ青森&新町（青森）
１月16日はVF２の全国大会予選会、29日はイベント盛りだくさん。みなさまのご来店をお待ちしております。　店長より

●PLファンタジア&バレンシア（秋田）
ファンタジア庵出張版限定85部出たけど、３日で全部なくなっちゃいました。もらいに来てもムダだぜ！　フロムファンタジア

●JOYCOM'S（福島）
ロイヤル店は集計していません。出される方は注意してください。　by３号

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ATC－N・F氏、DGM氏、ご来店誠にありがとうございました。

●ゲーム・イン・トーヨコ北越谷店（埼玉）
「遠征者様専用ノート」というものを設けたので、来店された際にはぜひご一筆お願いします。　by接待担当GAUT－②

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
エースドライバー入荷!!４人でレースが可能。Vの字来店ありがとう。今ごろは、シンクロ付きの…。巣鴨同様に新店のPC渋谷、PC小岩もよろしく。　byあつし夫

●ゲームコーナーフジ（東京）
当店のハイスコアにご協力くださった皆様に厚く御礼申し上げます。来年もよろしくお願いします。　by常連一同

●ゲームスポットアテナ合同（東京）
指が震える。目がショボつく。昔の弾よけ今どこに…。GGE軍団。東京代表LOGiN氏は、ダライアス外伝の連敗からヤケになり、LOGAN、LOSU－と名を変え続け、ついにはHYJINとなってしまいました。次には某元大統領のようにアルツハイマーなどといい出すのでは、と一同心配しております。

君こそゲーメスト!

ガンバレット	連付き	☆	210,790	LSD	GAME's Will (京都)
	連なし	☆	205,351	WZH	
ドラゴンボールZ 2		☆	連1,751,702	T・Clue-じょ～じ㊎	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
真サムライスピリッツ	覇王丸	☆	165,810	MAN-Ⓕ	ハイテクセガ神戸&BEGIN (兵庫)
	ガルフォード	☆	576,170	QSR-リキさま!!	ゲームプラザビクトリア (北海道)
	服部半蔵	☆	連必518,340	Seize-KKK	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	シャルロット	☆	連必230,490	y₃	AMスクエア YOU&I (岐阜)
	ナコルル	☆	423,660	ああっへきるさまR	ゲームシティDADA (島根)
	橘右京	☆	182,240	修羅騎士 鷹 (負け犬各地に出没)	ゲームイントーヨコ北越谷 (埼玉)
	王虎		293,970	朝日奈夕子FC会員募集中 会長ローリー。	松井商店 (大阪)
	千両狂死郎		178,200	スコアねらう気なし。	荏原ゲームコーナー (東京)
	柳生十兵衛	☆	448,680	やば夫	TILT金沢 (石川)
	不知火幻庵	☆	連必216,990	松方弘樹の下半身に夢中? DMJ-店長㊥	ゲームスポットアテナ (東京)
	アースクエイク	☆	必354,410	黒子、連絡求ム BT夫	
	花諷院和狆	☆	必244,980	さとり☆◉	
	牙神幻十郎	☆	連必227,630	RATT-HKO	AMスクエア YOU&I (岐阜)
	チャムチャム	☆	連必252,660	Fe	
	ナインハルト・ズィーガー	☆	必398,540	ZAN兄	GAME's DRAGON (京都)
バブルシンフォニー	スーパーモード	☆	連15,405,910	SSC-ネズミ	キャッスル&YOU² (東京)
	ノーマルモード	☆	12,803,200	X2がほしい 死神-YOS	サブカルチュア (福岡)
パワードギア	プロディア	☆	5,323,900	じゃーず=かぶこまー	ゲームプラザミッキー (広島)
	ガルディン	☆	必5,983,100	CMY	GAME's WiLL (京都)
	フォーディー	☆	必6,445,500	GGE-CRISP-PAN	アイリン夢空間 (岐阜)
	レプトス	☆	必5,521,900	YS4	オキモト (広島)
ダライアス外伝	上Z (Z')	☆	連12,708,030	京城	GAME's WiLL (広島)
	上V	☆	連12,939,070	岩瀬夫人妊娠おめでとう。TYR-ひむ	ノーベル&ヒノーズ下井草 (東京)
	W	☆	連12,454,840	IML-星白金-YUJ	
	X	☆	連12,641,840	T. Clue-rカモネ	
	Y	☆	連12,827,880		扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
	下Z	☆	連11,688,750	DMK-IOM2	ノーベル&ヒノーズ下井草 (東京)
	下V (V')	☆	連11,885,680	K. N	タウンスポットプレイランド (大阪)

その1

すべての掲載店の皆様を始め、たくさんの個人申請をしてくださったハイスコアラーの方々、今年1年間『めざせハイスコアー!』のコーナーに多大な御協力をしていただきましてありがとうございました。編集部一同、感謝の気持ちを申し上げます。また来年もよろしくお願いします。

さて、今回の講評に入りましょう。トップはガンバレットから。ナムコのガンシューティングです。ガンシューティングにはめずらしく、連射装置の有無で稼ぎに差が出るということなので、連付きと連なしに分けてみましたが、いかがなものでしょうか。なにはともあれまだ始まったばかりです。今後の動きに注目しましょう。

お次はドラゴンボールZ2。前作に引き続いての対戦格闘ゲームですが、出回りが悪いのか申請はほとんどないと言ってもいい状態。よって、キャラ別集計にはせず、すべてまとめての集計とします。ちなみに今回のトップは、2位以下に大きく水を空けてのトップ。キャラはセルを使用しているようです。

続きますは真サムライスピリッツ。今回からキャラ別集計を開始しましたが、人気キャラと不人気キャラの差がはっきりと出た格好になっています。なんと中には、2か月にまたがっても☆が付かないキャラもあるほど。得点のほうもかなり差があり、10万点台から50万点台の幅があります。なかでも、半蔵・ガルフォードの忍者コンビが放つ、3千点投げは強烈。威力の分だけガルフォードが高くなりそうですがどうなるでしょうか。目が離せない状態です。

(181ページに続く)

モンテカルロ ☆=3 (19)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (柳生十兵衛)	153,910	ミヅキの声優富沢美智恵じゃなくて残念	1CALL
2	ガンバレット	143,872	うでが動かね～ M.NK㊓	ビギナー 1coinALL
3	ガンバード (ヤンニャン)	1,022,600	中島くんゴミだね! ABN㊔	1coin2-3 ろ,車バカ
4	ガンバード (鉄)	805,200	えーびーえぬ㊔	1coin2-2 バカ
5	豪血寺一族2 (アンジェラ)	2,429,600	70万くらいかねェ すんどめすと ABN	1coinALL 必むっ!!
6	レイフォース	6,951,600	たわ言2.8%	1cALL 5機設定 残×2
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=1 (14)

栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (服部半蔵)	353,920	LECON-N. C	1コインALL 黒子ナシ㊙付
2	真サムライスピリッツ (不知火幻庵)	176,850	H. FUJITA	1コインALL 黒子ナシ㊙付
3	真サムライスピリッツ (牙神幻十郎)	144,730	渡辺洋一	1コインALL ㊙付P×3
4	真サムライスピリッツ (柳生十兵衛)	140,690	銀の黄金錬金術会 "裏柳生SPT"	1コインALL ㊙付黒子ナシ
5	真サムライスピリッツ (覇王丸)	156,380	さんこうきろく	1コインALL ㊙付黒子ナシ
6	真サムライスピリッツ (アースクェイク)	198,860	やめるはずが、、、、MGK-AIBA	1コインALL ㊙付黒子アリ
7	ガンバレット (エキスパート)	176,925	たら	1コインALL ライフ残4連無
8	ガンバレット (ビギナー)	148,862	まぶ	1コインALL ライフ残2連無
9	ヴァンパイア (モリガン)	1,387,600	0点君サイテー160万は出てたよちくしょー	1コインALL 連無
10	龍虎の拳2 (ユリ)	2,974,050	PST-㊁流PERO	1コインALL ALL㊇Dx 9

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475-34 ☎(0285)23-8078

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク	3,040,950	永井美奈子 (NTV)	ベアードR8
2	真サムライスピリッツ	1コインALL	DAI	シャルロット
3	真サムライスピリッツ	1コインALL	EDA	右京
4	真サムライスピリッツ	1コインALL	BBC	十兵衛
5	真サムライスピリッツ	1コインALL		アースクェイク
6	龍虎の拳2	1,280,980	たらしの会会長! ささざきゆうすけ	テムジン 1コインALL
7	豪血寺一族2	2,145,000	CIBIXのSIVA	アニー
8	スーパーストリートファイターIIX	1,189,500	EDA	ガイル 1コインALL
9				
10				

今市ゲームセンター ☆=1 (10)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (幻十郎)	154,700	RSIAR-MYSⓉ	ALL
2	真サムライスピリッツ (シャルロット)	149,440	AMG-MER㊐	ALL
3	真サムライスピリッツ (アースクェイク)	195,410	AMG-MER㊐	ALL
4	ダライアス外伝 (Wゾーン)	8,766,000	MTY-RUA-HAK	ALL B×0 C×3㊐
5	ダライアス外伝 (Yゾーン)	10,794,650	AMG-MER㊐	ALL B×4 C×4㊐
6	ダライアス外伝 (下Vゾーン)	7,548,550	AMG-MER㊐	ALL B×4 C×2㊐
7	雷電DX (初級)	6,266,290	MTY-RUA-HAK㊀	ALL㊐2P
8	スーパーストリートファイターIIX (ケン)	2,308,300	MTY-RUA-HAK㊀	ALL 爪×1
9	スーパーストリートファイターIIX (ガイル)	2,100,200	AMG-MER㊐	ALL㊐
10	ヴァンパイア (ガロン)	859,100	AHO	ALL P×10

コスモランド ☆=1 (1)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4-1-21 ☎(0299)84-1991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Zゾーン)㊐	10,484,910	EASYあ	ALL B×4, C×4
2	ダライアス外伝 (Vゾーン)㊐	10,704,420	EASYあ	ALL B×2, C×5
3	ダライアス外伝 (Yゾーン)㊐	10,117,120	EASYあ	ALL B×4, C×5
4	ダライアス外伝 (Wゾーン)㊐	10,293,390	EASYあ	ALL B×5, C×5
5	ダライアス外伝 (V'ゾーン)㊐	10,070,820	EASYあ	ALL B×3, C×5
6	ダライアス外伝 (Z'ゾーン)㊐	8,434,380	EASYあ	ALL
7	ダライアス外伝 (Xゾーン)㊐	9,415,200	EASYあ	ALL B×2, C×5
8	真サムライスピリッツ (ガルフォード)	275,320	霜月隆	ALL
9	真サムライスピリッツ (牙神幻十郎)	143,920	御子神楓	ラスト
10	エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,973,300	Y. K	ALL

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0(6)
埼玉県所沢市緑町1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(条)	191,045	POSSY	1コインイリア
2	カイザンナッソフル(マッコイ)	1,141,000	JYORO 2	
3	レイフォース	6,478,600	SAMだ!! みそしる	
4	スーパーストリートファイターIIX(バイソン)	1,052,400	OHYEAH	1コインクリア
5	ソルダム	3,429,490	田村に肉(にく)	
6	レインボーアイランド	5,103,400	ヒロミ'元気 ベルいれて	
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングバレス ☆=3(8)
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	対戦ぱずるだま(ユミちゃん)	2,149,200	サルコピッチ SALU君の友人	ALL
2	真サムライスピリッツ(服部半蔵)	399,160	OZAWA先生	ALL 黒子出ません
3	真サムライスピリッツ(不知火幻庵)	176,590	MADO－魔道	ALL 黒子出ません
4	真サムライスピリッツ(柳生十兵衛)	180,320	ASS－あこし ※トトカルチャー	ALL 黒子出ません
5	ダライアス外伝(Vゾーン)	10,265,510	URD㊙NAD モリガンの幼少時代	ALL ノーミス C×3
6	ダライアス外伝(Zゾーン)	9,347,820	TOM T ボス! あんまり脱がせてない	ALL 連付
7	ヴァンパイア(モリガン)	1,584,500	ASS・ニッシー西 超必殺胡ムニムニ	ALL
8	ガンバード(アッシュ)	896,100	JRD NAD㊙ 海ちゃんイイよっキュ	2－2 連付
9	ガンバード(マリオン)	963,100	URD－NAD㊗ 龍先♡だいぶく先生	2－3 連付
10	ガンバード(ヤンニャン)	993,000	先赤リボン－ボタ太㊍ ボタ犬でもありません	2－3 連付

ギャレッツォ津田沼店 ☆=2(5)
千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー(システィー)	8,178,000	SCT	1CALL 残0
2	ライトブリンガー(アッシュ)	8,789,540	佐高あきら	1CALL 継続希望!!
3	バーチャファイター(ウルフ)	54"47	NASUKA	
4	ダライアス外伝(Xゾーン)	10,391,480	M.I	1CALL 残4残B4下僕4
5				
6				
7	エアコンバット(上級)	133,710	まだ生きてます 高尺一成	エキストラALL 残り48秒
8	ソルダム(セキーロ)	4,452,970	540万は出ます。あげおたのすけ	バイソン始まって 397万E×5
9	D&D®(ファイター)	1,106,496	佐高あきら	1CALL ドラゴン倒し
10	極上パロディウス(ミカエル)	2,875,900	とんかつ定食㊙	1周174万 スペシャル死亡

ゲームプラザコトブキ ☆－1(1)
埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－8631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝㊙(Vゾーン)	12,339,320	誰って折檻!プレセア BTM KSM㊙	ACEHLQV♡ 残4・C5・B5
2	ダライアス外伝㊙(Wゾーン)	11,444,810	ダブル烈風拳? ♡ GPK・のび V+V	ACEHMRW 残4・C5・B5
3	ダライアス外伝㊙(V'ゾーン)	11,530,100	FAKE最高! GPK－SJK	ALL
4	真サムライスピリッツ㊙(アースクェイク)	157,560	アースクェイク4回目 GPK－vex	ALL 初クリア♡
5	真サムライスピリッツ㊙(ナインハルト)	128,840	ラブリ～♡木蓮砲使用 BTM－KSM㊙	
6				
7				
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター ☆－36(197)
埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2(クララ㊙㊙)	3,936,200	12歳以下ならOK♡(美形のみ)USA㊙	ALL 0万×28 R×38
2	豪血寺一族2(孤空院千兹㊙㊙)	2,020,000	さびしいの－強化店長 ハッシームラムラ㊙	ALL いっぱいおち
3	豪血寺一族2(アンジェラ㊙㊙)	2,814,900	中島君	ラスボス死 超バカ
4	ダライアス外伝(上Vゾーン㊙)	12,137,660	えび地獄	ALL
5	爆裂クイス魔Q大冒険(IP)	539,200	カニレーザー	ALL コウモリ 88%
6	サムライスピリッツ(ガルフホォード㊙)	ALLクリア	シアター鉄拳制裁部 柊BUG	1コイン
7				
8				
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆－5(152)
千葉県八千代市八千代台東1－16－7 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンボールZ2	292,200	Ⓑ－SATSUMA	ALL セル使用
2	真サムライスピリッツ(ガルフォード)㊙㊙	536,130	ELR－水野さやか♡ 君もボクと握手	ALL R38
3	ぷよぷよ通	202,094	SJR－DXP－天罰㊙	ALL
4	ダライアス外伝(Zゾーン)㊙	12,365,520	Ⓑ－SATSUMA	ALL
5	ダライアス外伝(V'ゾーン)㊙	11,719,240	Ⓑ－SATSUMA	ALL 512×1
6	スーパーストリートファイターIIX(ダルシム)㊙㊙	2、837、800	Ⓑ－SATSUMA	ALL 爪×3
7				
8				
9				
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆－2(3)
埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(Wゾーン・連付)	11,992,000	MIL	残×4・B×5・C×5
2	ダライアス外伝(下Zゾーン・連付)	12,223,860	Ⓨ	残×4・B×5・C×6
3	ダライアス外伝(下Vゾーン・連付)	11,700,120	GALT－ユング	残×4・B×5・C×6
4	ライト・ブリンガー(グレン)	7,942,200	GALT－G・GET	ALL・T残0
5	ファンタジー・ゾーン	10,188,200	GET－MOOK?	3－1の死去
6	レイフォース(連付)	7,959,400	みちの君㊙㊙	
7	鮫!鮫!鮫!	65,362,870	むっ君無苦	99－4 10周目10面
8	真サムライスピリッツ(罠右京使用)	182,240	修羅騎士 鷹 負け各地に出没	最多連勝記録を持つ男(72人抜)
9	真サムライスピリッツ	優勝 ヤコヘノディスィーカー	剃って剃って剃りまくきさまだ!!(姫宮の影	る!!これが俺の生虎・UKI代筆)
10	トーナメント	2位 負け犬・鷹罠右京	全国制覇宣言!!(負けたら猫に格下)	RYU・吉蔵・モリスケ待ってるぜ

熊谷ガリバー ☆=11(32)
埼玉県熊谷市筑波2－49－8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(Vゾーン)	12,080,020	空き巣と大乱闘 TLG	ALL 連付 B×5 C×6
2	ダライアス外伝(Yゾーン)	11,787,750	PGP－まちゃみ	ALL ㊙付 B×5 C×5
3	ダライアス外伝(Xゾーン)	11,239,990	PGP－まちゃみ	ALL ㊙付 B×4 C×4
4	ダライアス外伝(Z'ゾーン)	10,797,020	AJSP－たま夫	ALL ㊙付 B×5 C×6
5	ダライアス外伝(V'ゾーン)	10,777,390	AJSP－たま夫	ALL ㊙付 B×4 C×6
6	ダライアス外伝(Zゾーン)	8,581,050	穴うめ	ALL ㊙付
7	ダライアス外伝(Wゾーン)	7,841,040	穴うめ	ALL ㊙付
8	ガンバード(マリオン)	1,532,000	DAB.S	2－6 ㊙付 1周97万
9	バーチャコップ	9,999,999	GTA	ALL 初→中→上
10				

GAME in DAIEI ☆=3(18)
千葉県市川市南八幡4－1－7駅前ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア	2,729,800	みどりがめ	5 3連付㊙ ブローディ
2	バブルシンフォニー	3,552,150	M RAGE－NLB－MAX⑤	G－03 クルルン
3	ブレイジングトルネード	517,100	HAG	ALL シングル ホウユウロン
4	ブレイジングトルネード	351,100	HAG	ALL タッグ ホウユウロン・サヤ
5	ダライアス外伝	10,365,360	はたまさん	ALL Z'ゾーン 連付
6				
7				
8				
9				
10				

明日のハイスコア強豪店を目指そう!

「めざせハイスコア!!」でハイスコアを争う集計店の予備軍を募集します。争う内容は、ニューゲームを対象としALLクリアできるかどうかというのが基準。それほど難しくはありません。あて先は、ゲーメスト編集部「めざせハイスコア!!予備軍」まで。1月中旬に編集部から集計用紙をお送りいたしますのでお早めに。

〒101 東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル
新声社ゲーメスト「めざせハイスコア!!予備軍」係
10機種のゲームのスコア。ゲーム名、プレイヤー名、点数等を書いてお送りください。なお、お店の住所、電話番号、店長さんのお名前、ハイスコア担当の店員さんのお名前もお忘れなく。

君こそゲーメスト!

その2

パワースパイクⅡ		☆ 51,760	G.M.C.TETSU	ゲームコーナーフジ(東京)
豪血寺一族2	陳念	☆連必12,640,700	POW様	荏原ゲームコーナー(東京)
	キース・ウェイン	連必5,596,500	SUNDOMEST－黒幕はICE?㊙○	個人申請ハイテクセガ高崎(群馬)
	アンジェラ・ベルテ	連必3,042,700	SUNDOMEST-ABN㊊	
	大山礼児	必4,209,800	★一暗黒黒子一個師団	チャレンジバンバン(愛媛)
	お梅	必2,921,900		
	孤空院金田朗	必3,794,000	FAD－A.T	
	孤空院千慈	連必2,143,300	11時出勤、大変?KTS－せりa	ゲームスポットアテナ合同(東京)
	ホワイト・バッファロー	連必3,434,500	ああっオトがVAP好みにっっ狼少女㊍	
ガンバード	アッシュ	☆ 連1,735,800	AXIOM－H. Y㊎	プレイシティNASA杉本町(大阪)
	バルナス	☆ 連2,032,600	発売バージョン	
	ヤンニャン	☆ 連1,993,500	DBL－らじあめ中	個人申請 駿河台アリエス(東京)
	鉄	連1,764,400	GGE－VXV	タイトーイン002スタジアム(大阪)
クイズ&ドラゴンズ		3,171,900	SAN③	ゲームスポットパスカル(岡山)
スーパーマッスルボマー		連14,911,300	thanksナベさん	ゲームプラザビクトリア(北海道)
疾風魔法大作戦	チッタ	連1,730,956	736カニのジⓈ	ゲームセンターコパⅢ(神奈川県)
	ボーンナム	連1,715,407		
	キックル&レイクル	連1,701,017		
	ブルギン	連1,547,707	ウーキーMST	チャレンジバンバン(愛媛)
	ニルヴァーナ	☆連1,779,456		
	オネスト・ジョン	連1,756,297	外道T・H	モンキーハウス本命(福岡)
オペレーションラグナロク	連なし	☆ 5,689,500	G.M.C.R－I	個人申請 TVスポット・ポテト(大阪)
カイザーナックル		連必2,049,500	NYF－SEI(1面ベスト151万)	ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)
デザートタンク	エキスパート	2,790,875	㊇	個人申請 セガワールド成増(東京)
雷電DX	練習・画数優先連付き	2－5 14,086,140	S. H－早瀬正吾	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
	練習・1－5 ALL連付き	13,344,410	グラディウサー同盟DKT－GER㊄	ゲームスポットアテナ合同(東京)
ソニックウィングス2	YF－23	連2,774,900	GGE－HYJINもう定年退職か?	タウンスポットプレイランド(大阪)
デイトナUSA	上級	3'08"57	HKR	カジノカーニバル(東京)
リッジレーサー2	中級	2'20"306	野望達成率上昇実感	プレイシティキャロット巣鴨(巣鴨)
	T.T.	3'14"272	GIL－HAMDA㊊MSO－10LIE	イエローハット(愛知)

また、命中率を上げる方法というか下げない方法も開発されているようで、このあたりの情報戦もなかなか盛り上がっているようです。

バブルシンフォニーは永パではないかという声もあがっていますが、確実な情報が得られるまでは当然集計を続けます。

パワードギアも今回からキャラ別集計。前回すでに告知しましたが連射装置を使用したスコアは、一切認めておりませんので個人申請の方はとくにご注意ください。なかなか人気が高く、多くの申請が集まっていますがそれぞれのトップは大差をつけてのものが目立ちます。集計開始直後の時期は、1つの情報で稼ぎに与える影響は計りしれないもの。このあたりの攻略はどれくらいまで進んでいるのでしょうか。注目して行きましょう。

ダライアス外伝は全7コース揃い踏みの更新。相変わらずハイレベルな闘いが繰り広げられています。その中でも上Zは大幅な伸びをみせており、1300万点候補に名乗りを挙げた状態と言っていいでしょう。やはり、最終面ボスのミサイル稼ぎが進化してきたのでしょうか。さらに、この機種は人気が高いので☆に長い期間結びつきそうな気配もあります。来年度の☆獲得争いに大きな影響を与えるでしょう。

パワースパイクⅡは大きな伸びがみられないようですがすでに煮詰まってきたのでしょうか。

豪血寺一族2はある程度集計店がかたよっているようで意欲的に取り組んでいるところと、そうでないところがは

(183ページに続く)

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=1(18)

東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(服部半蔵)	283,280	らぶりい都月	ALL
2	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	278,130	都月丸チキンヤロー	ラスボス落ち
3	真サムライスピリッツ(アースクェイク)	195,230	ペリドット忍	ALL
4	真サムライスピリッツ(幻庵)	158,220	都月忍	ALL
5	真サムライスピリッツ(チャムチャム)	158,180	CoCo三浦	ラスボス落ち
6	真サムライスピリッツ(シャルロット)	126,220	らぶりい忍 byズイーガ	ラスボス2人前
7	豪血寺一族2(陳念)	3,957,800	神谷利一	ALL
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆=14(39)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(連付き)	12,241,920	はむはむ	ALL Zゾーン
2	ダライアス外伝(連付き)	10,174,290	本物ごめんなさい DMD－ひでえお	ALL Xゾーン
3	ダライアス外伝(連付き)	10,211,620	DMD－ひでえお	ALL Yゾーン
4	ダライアス外伝(連付き)	11,304,540	通りすがりの人間	ALL V'ゾーン
5	バブルシンフォニー	11,035,940	SSMR教 DGM	ALL バブルン残×2 B×6
6	ガンバード(連なし)	1,471,900	DAB、S	2－6 マリオン1周96万
7	クイズ&ドラゴンズ	2,396,000	YUN	ALL ファイター
8	スーパーストリートファイターIIX	1,636,100	ER、KEIさん連絡待ってます XVI	ALL サガット
9	雷 電DX(連なし)	2,878,610	和歌山の豪商 辻本酒店	上級コース 2－
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=12(130)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバレット(初級)	203,685	SNC－獅堂 光	連付 ALL ボーナス両方
2	ラグナロク	6,293,900	BOX RAY	連付 ALL 面161万
3	雷 電DX(練習)	14,086,140	グラディウサー同盟 DKT GERま	2P側 連付 2－5 ボス前
4	リッジレーサー2(中級)	2'20"306	MSO－10 LIE	MT
5	ドラゴンボールZ2(悟空)	366,000	Siryu	ALL
6	バブルシンフォニー(ノーマルモード)	6,023,400	KAZ	O 10 オリジナル入
7	パワースパイクII(ネオ・クラッシャーズ)	47,180	女子高生キラー かかとおとし♡つ♡	ALL P×2
8	豪血寺一族2(アニー)	3,792,900	哲渡辺純一(横浜)	連付必付 ALL
9	真サムライスピリッツ(アース・クェイク)	204,120	哲	ALL
10	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	313,160	哲	ALL

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=37(342)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(上Vゾーン)	12,939,070	岩瀬夫人妊娠おめでとう。TYR－ひむ	ノーマルALL 連付
2	ダライアス外伝(Wゾーン)	12,454,840	IML－星白金－YJ.	ノーマルALL 連付
3	ダライアス外伝(Xゾーン)	12,641,840	IML－星白金－YJ.	ノーマルALL 連付
4	ダライアス外伝(下Zゾーン)	12,688,750	DMK－IOM'	ノーマルALL 連付
5	バブルシンフォニー(ノーマル、ボビー)	12,472,430	㊇	ノーマルALL 連付
6	カイザーナックル(バーツ)	2,049,500	み	ノーマルALL 連付
7	真サムライスピリッツ(柳生十兵衛)	199,410	KYZ'	ノーマルALL
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=31(373)

東京都品川区旗の台3－12－3荏原会館 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(アースクェイク)	272,470	地下の社員の人 新人スコアラー?	ALL
2	真サムライスピリッツ(服部半蔵)	263,680	100%技使ってません JAG－嵐GA	ALL(初)だと思う
3	真サムライスピリッツ(柳生十兵衛)	251,250	JOYCOMに仲間発見 MIS由天野命	ALL(初)
4	真サムライスピリッツ(千両狂死郎)	178,200	スコアねらう気なし	ALL
5	パワード・ギア(フォーティー)	4,059,700	めSPT	最終面 黄
6	パワード・ギア(ブロンデア)	4,000,300	めSPT	最終面 赤
7	パワード・ギア(レフトス)	3,744,800	めSPT	6面ボス 青
8	豪血寺一族2(陳念㊇㊍)	12,640,700	POW様	ALL S×27 D×8
9	豪血寺一族2(キース・ウェイン㊇㊍)	5,235,000	VAP㊊	ALL S×26 D×3
10	豪血寺一族2(大山礼児㊇㊍)	3,789,500	嵐GA	ALL S×25 D×2

ゲームセンターUFO合同集計 ☆=1(103)
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Z'ゾーン)	10, 072, 160	HOT	残4 B3 C5 シンクロ
2	ダライアス外伝 (Vゾーン)	11, 803, 500	GPK NOBU!!	残4 B4 C5
3	ダライアス外伝 (Wゾーン)	10, 537, 910	VMT－ILG－吉田	残4 B4 C5
4	ダライアス外伝 (Xゾーン)	11, 342, 130	MST M. H	残4 B3 C4
5	ダライアス外伝 (Yゾーン)	11, 340, 940	MST－M. H	残4 B3 C5
6	ダライアス外伝 (Zゾーン)	11, 384, 390	HOT	残4 B3 C6
7	ダライアス外伝 (V'ゾーン)	11, 365, 550	HOT	残4 B5 C6
8	ラグナロク	3, 868, 850	VMT－ILG－吉田	オーディン 最終面 連なし
9	疾風魔法大作戦	879, 772	KRK－TOM	ニルヴァーナ 2 4B 連付
10	真サムライスピリッツ	256, 040	KRK－TOM	ガルフォード ミズキ負

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆=18(38)
東京都杉並区高円寺北2－20－6 ☎(03)3310－5318

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (ガルフォード㊙)	448, 660	No. イケナイ♪ DMJ－RENⓒⓣ㊫	ALL ㊫
2	真サムライスピリッツ (アースクェイク㊙)	354, 410	黒子、連絡求ム B. T夫	ALL ㊪
3	真サムライスピリッツ (ズィーガー㊥㊙)	315, 870	KF君、早く起きろ！ KTS－狼少女㊞	ALL 佐藤店長に感謝㊫
4	真サムライスピリッツ (和狆㊙)	244, 980	さとり・・ミ	ALL ㊫
5	真サムライスピリッツ (幻庵㊥㊙)	216, 990	松方弘樹の下半身に夢中？ DMJ 店長合	ALL ㊢
6	豪血寺一族2 (クララ㊥㊙)	3, 873, 400	K下、聞いたよっ♡ KTS－三石マニア㊱	ALL S×26 D×4㊢
7	豪血寺一族2 (W バッファロー㊥㊙)	3, 434, 500	ああっオトがVAP好みにっっ 狼少女㊞	ALL S×25 D×1㊢
8	豪血寺一族2 (千慈㊥㊙)	2, 143, 300	11時出勤、大変？ KTS－せりⓐ	ALL S×？ D×0㊢
9	雷 電DX (練習㊥)	13, 344, 410	GGE－HYJ.N もう定年退職か!?	ALL 1－5 残0 ㊢
10	スーパーストリートファイターIIX (バルログ㊥)	1, 482, 200	KMC－IZAⓣ	ALL ㊫

キャッスル＆YOU² ☆=19(373)
東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャンスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー (スーパーゲーム㊥)	15, 405, 910	SSC－ネズミ	ALL
2	ダライアス外伝 (Z'ゾーン㊥)	10, 406, 510	FUS	ALL
3	ダライアス外伝 (Vゾーン㊥)	10, 992, 560	SHDOW－BEL－K O	ALL
4	ダライアス外伝 (Wゾーン㊥)	12, 094, 560	GMT－VAN	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX (バルロク㊥)	1, 523, 400	KMC－IZAⓣ	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX (キャミィ㊥)	2, 202, 900	FGK－乱丸	ALL
7	ワールドラリー	74, 171	KAN (カン)	ALL
8				
9	チェイスボンバー	3′11″47	CRT－乱丸	ALL 前の記録 中級
10	龍虎の拳2 (如月影二㊥)	3, 309, 600	FGK－乱丸	ALL 前の記録 D×9

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(1)
山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	8, 374, 420	A・B－白鳥あずさ	ALL 連なし 上Vゾーン
2	スーパーストリートファイターIIX	1, 249, 300	昇龍拳でんぞー	ケン使用 サガット死
3	スーパーストリートファイターIIX	1, 144, 800	昇龍拳でんぞー	ゴウキ使用 ALL
4	パワースパイクII	44, 8602	山梨マジカラッ党必ショートカッ党メサイヤ	アイアンファングス使用
5	カイザーナックル	912, 000	プルプルプルプルプルプルツープルなのよ♡	和也使用 ラスボス死
6	レイフォース	4, 812, 300	↑、、、なんだよ上は BY 夜桜月観	ALL
7	ぷよぷよ通	455, 972	KIB	消し：523
8	フライングパワーズィスク	239, 305	ONA	スティーブ使用
9	ヴァンパイア	1, 167, 200	A・B－ZI	ALL モリガン使用
10	ヴァンパイア	600, 400	峡南保坂	ビクトル ALL

ゲームセンターポパイ ☆=7(8)
東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620)4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース㊥	8, 601, 900	KSD－NAK／ZXS'	ALL
2	ダライアス外伝 (V'ゾーン㊥)	11, 608, 160	SHI	ALL
3	ガンバード (バルナス㊥)	1, 454, 100	MOL－SAI	2－5
4	ブレイジングトルネード	440, 800	MOL－PYS	ALL ホウ使用 シングルモード
5	雷 電DX (練習㊥)	10, 873, 140	NEO－BAMX－VIC	1－5ALL
6	パワードギア㊥	4, 473, 700	MOL－ZAPP	ALL フォーディー使用
7	D&D® (ドワーフ)	922, 637	PAT氏に感謝。もうちょいです。㋕	どろ人形で死亡 B. D. も×4
8	レイフォース㊥	7, 302, 500	KSD－Ynl レイフォーサー4号	ALL
9				
10				

カジノカーニバル ☆=2(24)
東京都立川市柴崎町3－2－16 ☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA (初級)	2′12″32	今さっながっ更新 GIL－HAMDA㋖	TA完走MT まだ伸びます
2	デイトナUSA (中級)	2′54″82	KA	TA完走MT BL16″42
3	デイトナUSA (上級)	3′08″57	野望達成率上昇実感 GIL－HAMDA㋖	TA完走MT 1′3.″64
4	真サムライスピリッツ	292, 140	CCB++	半蔵使用 ALL
5	真サムライスピリッツ	157, 250	CCB++	アースクェイク使用 ALL
6	真サムライスピリッツ	138, 370	CCB++	シャルロット使用 ALL
7	ジュラシックパーク	3面	11月1日引上げ	ムズイ!!
8	ぷよぷよ通	342, 337	RMS	コレカラダヨ!!
9	カイザーナックル	1, 211, 800	CCB ジェネラル無理!!	武龍使用
10	ファイナルファイト	2, 986, 610	ペンティアム++	コーディ使用 ALL 連付

西銀座ゲームプラザ ☆=2(13)
山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	571, 825	足りない.00ANP㊐	1コインALL B=667
2	ガンバード (ヤンニャン)	893, 600	赤ハチマキのリュウ	2 2ボス
3	ガンバレット (練習)	61, 580	Sメイクアップが熱い D	
4	ガンバレット (初級)	194, 381	何でも最初だけ？ M. D. S. －D	
5	極上パロディウス (こいつ)	3, 694, 800	下手っぴ屋さん	SS 400でたのに
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターコパIII ☆=30(157)
神奈川県秦野市南矢名2－19－5東海大学北門近道通り石段下 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー (ノーマル㊥付)	12, 447, 870	QQQ	ALL
2	バブルシンフォニー (スーパー㊥付)	15, 060, 860	G. M. C. やちょ	ALL
3	パワード・ギア (レプトス㊥付)	4, 825, 000	N. ABE	ALL
4	パワード・ギア (ガルディン㊥付)	4, 528, 300	N. ABE	ALL
5	パワード・ギア (ブロディア㊥付)	4, 461, 700	N. ABE	ALL
6	パワード・ギア (フォーディー㊥付)	4, 749, 100	N. ABE	ALL
7	疾風魔法大作戦 (チノタ㊥付)	1, 730, 956	ウーキーMST	ALL
8	疾風魔法大作戦 (ボンナム㊥付)	1, 715, 407	ウーキーMST	ALL
9	疾風魔法大作戦 (キノクル&レイクル㊥付)	1, 701, 017	ウーキーMST	ALL
10	ラグナロク (㊥付)	5, 038, 250	さとしん	ALL

ゲームコーナーフジ ☆=34(69)
東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (ケン)㊥	3, 077, 600	K ku	ALL R×42 爪3
2	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)㊥	1, 948, 500	SSMR 闇の沈黙	ALL R×40 爪8 12－5－！
3	ヴァンパイア (モリガン)㊥	1, 703, 400	CYCLONE－NEC	ALL 3万×2落ち
4	ガンバード (マリオン)㊥	1, 552, 200	MDS－RIK君	ALL
5	パワースパイクII (ネオクラッシャーズ)	51, 760	G. M. C. TETSU	ALL
6	豪血寺一族2 (リュート)㊥㊙	2, 444, 200	アピアチャチャ愛好会 GSM－㊥	ALL R×40 S×18
7	雷 電DX (練習ステージ)㊥	13, 898, 200	グラディウサー同盟 DLT－GER㋮	2－3 2P側
8	ダライアス外伝 (Xゾーン)㊥	12, 325, 750	EC▲ATC－N. F	ALL 残×4 B×5 C×4
9	バブルシンフォニー (ボブルン)㊥	11, 715, 720	SSMR教DGM ひげめめじょ様	ALL 残×3 B×6
10	バブリシンフィニー (ボブルン)㊥	14, 008, 730	SSMR教DGM SPひげめめじょ様	ALL 残2B6 スーパーコマンド

ゲームパレス ☆=0(7)
静岡県三島市一番町12－22 ☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー (ノーマルモード)	4, 137, 320	SG－ELFバブリー一掃	ラスボス1つ前 来店ありがとう！
2	デイトナUSA (中級・T・A)	2′59″15	S. O	MT
3	真サムライスピリッツ (ナコルル)	183, 270	TIN	ALL／大ボタン 100%×1
4	極上パロディス (マンボウ・連付き)	1, 708, 900	ねこめーわ君	SSでマン死 (爆)
5	ガンバード (バルナス・連付き)	331, 300	冬コミ落ちました・失意のし G M・	4面／穴埋め
6	バブルシンフォニー (ノーマルモード)	1, 767, 890	O. H	山口うま ↑意味不明
7	バチャファイター2		入荷日未定。えらく時間かかるらしい (泣)	
8	ヴァンパイア (アナカリス)	824, 500	タイハージャッキー テキパキくれ	ALL
9				
10				

ハイテクセガ大船 ☆=10(20)
神奈川県鎌倉市大船1－23－28 ☎(0467)46－4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (アッシュ)㊥	1, 203, 600	ECM－FISCHER	2－4 1周96万 1ミス
2	ダライアス外伝 (Zゾーンクラゲ)㊥	12, 012, 660	PAT	ALL 残×4 B×5 C×6
3	ソニックウイングス2 (RAFALE)㊥	1, 177, 300	しげ	2－2
4	極上パロディウス (こいつ)㊥	4, 743, 300	ECM－SSI－S. I	ALL 1周222万
5	真サムライスピリッツ (ガルフォード)㊙	240, 010	A. O	ALL 黒子なし
6	ヴァンパイア (アナカリス)㊥㊙	1, 345, 700	PAT	ALL Ⓓ×2 Ⓟ11－2－2
7	バーチャコップ	8, 156, 800	SHIROW	3－2
8	デイトナUSA (初級)	2′11″82	CCB	完走 敵車モード
9	デイトナUSA (上級)	3′11″73	ECM－PON	完走 T・Aモード
10	天地を喰らうII (黄忠)	3, 618, 150	BRK－部民部曲	ALL 呂布失敗

中央プラザ大泉店＆2店集計 ☆=0(9)
東京都練馬区大泉1－35－6 ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Xゾーン)	8, 377, 500	しばちゃ	
2	ダライアス外伝 (Yゾーン)	10, 291, 830	ひでえお	
3	ダライアス外伝 (Zゾーン)	8, 151, 680	しなを	
4	スラップショット	226, 580	ひでえお	アメリカ
5	ぷよぷよ通	272, 528	のてそこおき	
6				
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆=2(6)
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ ㊥㊙付(シャルロット)	147, 970	DES あすたろと!?	ALL
2	真サムライスピリッツ ㊥㊙付 チャムチャム)	157, 180	DES 子きふぇる？！ 千葉ファン	ALL
3	真サムライスピリッツ ㊥㊙付 ガルフォード)	316, 340	DES 子きふぇる？！	ALL
4	真サムライスピリッツ ㊥㊙付 アースクエイク	190, 670	DES ALL統一じゃないの？ AST	ALL
5	ぷよぷよ (1面の最多スコア)	309, 810	－Axz－	1面
6	バツグン㊥ (ノーデスver)	4, 783, 600	友達	無敵バージョンです。
7	ぷよぷよ通	241, 297	－Axz－	ALL
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から②

●ゲームセンターポパイ（東京）
カプコンのサンプルを必ず入荷しますので、ぜひ遊びにきてください。カプコンファンは要チェックや!! by店員様ちゃん

●夢空間ファンタジー（長野）
新装オープンしました。これでファンタジー最大の弱点〝汚い〟が解消されました。オープン記念として、ゲームの難易度をやたら下げたり、無敵にしたり、無料ゲームを設けたりします。

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
今は真侍魂のシングル5台と対戦台2組とKOFのシングル4台と対戦2組が大人気。そのほかのニューゲームもいっぱい。12月にはお待ちかねのX－MEN（カプコン）。どこよりも早く入荷するから、みんな待たずに遊べるから来てね。

●AMスペースハスラー（三重）
31日、VF2年末年始乱入大会開催予定。

●GAMES WiLL（京都）
玉子サイドには気をつけましょう。食中毒になります。 by6403

●GAMES DRAGON（京都）
通りすがりの遠征の皆様、今度からはここを目的地にしてください。 by店長&ビ

●チャレンジャー関大前（大阪）
最近、電話での問い合わせが増えていますが、問い合わせなどをするときには、自分の名前を言ってください。名前を言われない方へのお答えはできませんので、よろしくお願いします。 by店長のマニア魂

●タウンスポットプレイランド（大阪）
〈タンスポ常連紹介第3回〉
タンスポ漫才コンビ「ZZ&のび太」（コンビ名豪血痔兄貴）
彼らの日常生活は漫才だ。
「お、のび太、KOFやってるやんけ」
「うん、次の相手は韓国チームや」
「韓国チームのチャン後半（コーハン）出てきたら強いやろ」
「何言うとんねん」

君こそゲーメスト！

その3

スタックコラムス		410,493	JYK	GAME's WiLL（京都）
ヴァンパイア	デミトリ	☆連必1,727,800	T. Clue－EXPO	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ガロン	☆連必1,826,300		
	ビシャモン	連必1,802,400	T. Clue－RIK	
	オルバス	連必1,791,800	T. Clue－KOS	
	フェリシア	連必1,842,000	T. Clue－ISD	
	モリガン	☆連必1,742,000		
	サスカッチ	☆連必1,626,200	だうだう・ザ・チキンハート	
	アナカリス	☆ 1,598,700	YAS	個人申請 ZEST（北海道）
ワールドヒーローズ2 JET	マキシマム	260,54	X68下僕（焼肉をくれ～）め	個人申請ゲームプラザニュー日の出（長野）
	リョウコ	251,91	lovely久川（やるな）	JOYCOM'S（福島）
極上パロディウス	ミカエル	3,695,600	仙台研－ELHU－YDL	プレイランド エフワン（宮城）
スーパーストリートファイターIIエックス	ケン	☆連3,077,600	Kiku	
	ゴウキ	連1,948,500	SSMR 闇の沈黙	ゲームコーナーフジ（東京）
	ブランカ	連2,648,900	EST	
	E・本田	連2,535,500	NAM	サブカルチュア（福岡）
	バルログ	連1,523,400	KMC－IZA①	
	キャミィ	連2,202,900	FGK－乱丸	キャッスル&YOU（東京）
	T・ホーク	連1,422,700	SWAT－AMP	プレイシティ24（北海道）
ライトブリンガー	グレン	連13,036,150	ベンジャミン・DMT 又は、スマイリー改造	ゲームプラザ（熊本）
ダンジョンアンドドラゴンズ	ドワーフ	1,132,871	M94へ捧ぐ 仙台一のゲーセンパルのTB	個人申請 パル（宮城）
バーチャファイター	ウルフ	50'06	神の領域まであと一歩 F'Chi春	JOYCOM'S（福島）
バツグン	タイプC 連付き	24,329,710	WGFC－DUE	ホワイトハウス箱崎（福岡）
シュマイザーロボ		連3,104,100	仙台スマ研－スマキロボ	プレイランドエフワン（宮城）
スターブレード	進付き	2,337,400	Zn－T.	個人申請ゲームウェーブ人参倶楽部（京都）
12・30号の訂正				
ダライアス外伝	W	☆連12,093,710	KFC－T.	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
雷電DX	初級 連付き	7,116,320	KFC－星白金－IML	GAME in DAIEI（千葉）
	上級 連なし	3－8 8,765,410	NLB－M. A	プレイシティキャロット巣鴨（東京）

っきりしています。そいったこともあるためか☆が付きにくくなっています。それにしても陳念のスコアは高い！

ガンバードは、バルナスでついに200万点を突破しています。ヤンニャンもすでにもう一歩の状態。次回あたりはいけるか。

スーパーマッスルボマーは久しぶりの更新。じつは、初回集計以来の更新となっています。やはり、1ラウンドも相手に与えてはいけないという条件は、最低条件だけにかなり厳しかったのか。また、似たような状態にあるのがぷよぷよ通。この機種も初回集計分のスコアが未だ更新されていません。

激ムズの格闘ゲーム、カイザーナックルは200万点を突破。おそれいりました。

遅ればせながら始まった、雷電DXの面数有線集計。敵弾が見えないほど速いという噂を耳にするも、エリア2－5まで進んでいます。

古い機種としては、シュマイザーロボ、スターブレードが更新されています。

さて、今回10店未満の機種は、スーパーイーグルショット、ブレイジングトルネード、ほか。

訂正があります。ダライアス外伝のスコアは、丸々100万点低くなってしまいました。

雷電DXは、左記の部門とスコアが正確な記録です。ただし、上級の連なし部門はすでに集計を打ち切っております。

来年度の「めざせハイスコアー！」は、月1度の集計にいたしまして計12回で争われます。その際、20日前後がスコアの締め切りとなりますのでよろしくお願いします。

プレイシティキャロット松本店 ☆＝5（23）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（バルナス）	1,290,600	K. SCOPE－善之字元師	連付 周97万 2 2列車砲
2	ガンバード（アッシュ）	771,600	K. SCOPE－KLM	連付 2－2
3	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	418,940	TIN	ALL 黒子無し
4	真サムライスピリッツ（アースクエイク）	173,970	木曽から出張 JDF	ALL 黒子無し
5	豪血寺一族2（陳念）	6,184,100	REIZENJI	ALL
6	豪血寺一族2（アニー・ハミルトン）	3,046,600	RAI 都久都	ALL
7				
8				
9				
10				

グリーンプレイランド ☆＝1（2）
岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	207,720	とおってもうるさあいが…ええやん…RYU	1CALL 幻十郎
2	真サムライスピリッツ	156,440	藤堂が出るあたり…なんだかなあ…PSY	1CALL 幻庵
3	真サムライスピリッツ	132,580	とおっても寒いの…この地方…以外もPSY	1CALL 覇王丸
4	真サムライスピリッツ	174,170	最近の人 もっと新人来なさい JUN. K	1CALL 右京
5	真サムライスピリッツ	161,250	バァグってねぇか これって大丈夫？ 圭	CALL シャルロット
6	真サムライスピリッツ	213,940	ま…こんなもんだろう…それより狩りS. Y	CALL アースクエイク
7	ヴァンパイア	1,119,900	ひさしぶりだねぇなにが… EPH	1CALL アナカリス
8	ヴァンパイア	1,515,500	気合だよ気合!! き…気合ですかH. O	CALL ザベル
9	ヴァンパイア	1,277,800	あなたは一体今いづこ…マジよ JIN	CALL モリガン
10	熱闘 激闘！クイズ島	どりゃあー	いや…ただ単にあつそーだったから 本トよ	ファ・ファイアー ファイヤーどっち

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝8（16）
岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（十蔵連必）	388,140	会長	ALL
2	真サムライスピリッツ（ズィーガー連必）	336,120	えび	ALL
3	真サムライスピリッツ（アースクエイク連必）	258,570	KAME	ALL
4	真サムライスピリッツ（チャムチャム連必）	252,660	Fe	ALL
5	真サムライスピリッツ（シャルロット連必）	230,490	yi	ALL
6	真サムライスピリッツ（幻十郎連必）	227,630	RATT－HKO	ALL
7	真サムライスピリッツ（十兵衛連必）	217,840	D・RUSH－VMA	ALL
8	真サムライスピリッツ（和狆連必）	182,590	MAG	ALL
9	真サムライスピリッツ（王虎連必）	159,030	Fe	ALL
10	豪血寺一族2（クララ連必）	4,219,000	きみちゃん	ALL

アイリン夢空間 ☆＝33（65）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア（フォディー）必付	6,445,500	GGE－CRISP－PAN	ALL
2	ダライアス外伝（上Vゾーン）連付	12,849,320	CYCLONE－R. T	ALL
3	豪血寺一族2（陳念）連必付	12,485,500	GAC－BROS－ZMK!!	ALL
4	真サムライスピリッツ（ガルフォード）連必付	350,830	GAC－BROS. ATL	ALL
5	真サムライスピリッツ（ナコルル）連必付	224,910	GAC－BROS. ZMK	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

TILT金沢店 ☆＝1（20）
石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	448,680	やば夫	十兵衛使用 ALL
2	ハットトリックヒーロー'95	12Pts.	ZIP	St－6
3	バブルシンフォニー	2,791,260	No・8	5－2
4	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	1,383,000	QSG－FB必	ALL 連付
5	バーチャコップ	6,801,200	N. K	
6	リッジレーサー2（中級）	2′25″620	MKM	ALL
7	ダライアス外伝（Xゾーン）	6,620,930	No.8	連付 ALL
8	ダライアス外伝（V'ゾーン）	8,336,810	HIDE	連付 ALL
9	ダライアス外伝（Vゾーン）	8,727,190	RVA－818	連付 ALL
10				

タウンスポットプレイランド ☆=31(122)
大阪府茨木市中津町4－3　☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(下Vゾーン)	11,885,680	K N	ALL 連付
2	ダライアス外伝(下Zゾーン)	12,609,460	K N	ALL 連付
3	ダライアス外伝(Yゾーン)	12,335,650		ALL 連付
4	真サムライスピリッツ(アースクエイク)	341,630	MIZ神－ZZ(か)	ALL
5	パワードギア(ジャスティス)	4,994,300	マッドギア	ALL 連無 必無
6	スーパーイーグルショット	－16	ばやはら	ALLアマチュア イーグル×2
7	ガンバード(アッシュ)	1,668,200	AXIOM－H Y(禁)	2－7ボス 連付
8	ラグナロク	5,754,150	ラグナロッ君	ALL 連付
9	ラグナロク	5,259,000	ラグナロッ君	ALL 連無
10	ソニックウィング2(YF－23)	2,774,900	HKR	ALL 連付

GAME's WiLL ☆=71(191)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバレット(連つき)	210,790	LSD	ALL ノーミス 初級 Bコイン
2	ガンバレット(連なし)	205,351	WZH	ALL ノーミス 初級 Bコイン
3	パスワードギア(ガルディン)	5,983,100	CMY	ALL (必)つき
4	ダライアス外伝(Z'ゾーン)(連)	12,780,030	京城	ALL
5	疾風魔法大作戦(ミヤモト)(連)	1,815,076	GGE－WXW	2周ALL
6	ヴァンパイア(デミトリ)(連)	1,698,200	GYO	ALL DX5
7	ヴァンパイア(ガロン)(連)	1,795,200	ヅガ夫	ALL 39R
8	スタックコラムス	410,493	UYK	ALL 自動
9	ガンバレット(練習)	64,967	WZH	ALL ノーミス (連)つき
10	デイトナUSA(中級)	2'55"18	INZ－TUR－むしくん	完走 T. Aモード

扇ケ丘レジャーセンター ☆=78(121)
石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(フェリシア(連)(必))	1,842,000	T. Clue－ISD	ALL 4ミス DX5
2	ヴァンパイア(ガロン(連)(必))	1,826,300	T. Clue－EXPO	ALL 1ミス DX8 41R
3	ヴァンパイア(ビシャモン(連)(必))	1,802,400	T. Clue－RIK	ALL DX5 3×3 7×2
4	ヴァンパイア(オルバス(連)(必))	1,791,800	T. Clue－KOS	ALL DX6 3×2
5	ヴァンパイア(モリガン(連)(必))	1,742,000	T. Clue－ISD	ALL メタクメ
6	ヴァンパイア(デミトリ(連)(必))	1,727,800	T. Clue EXPO	ALL 1ミス DX6
7	ヴァンパイア(サスカッチ(連)(必))	1,626,200	だうだう・ザ・チキンハート	ALL 1ミス DX2
8	ヴァンパイア(アナカリス(連)(必))	1,596,600	T. Clue－ISD	ALL 1ミス DX2
9	ドラゴンボールZ2(セル(連))	1,751,702	T. Clue－じょ～じ(狂)	ALL モノ×2
10	ダライアス外伝(Yゾーン(連))	12,827,880	T. Clue－rカモネ	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=36(253)
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー(スーパーゲーム・(連))	14,895,190	マジックソード岡野君 30階へ有	ALL ボビー使用
2	バブルシンフォニー(ノーマルゲーム・(連))	12,032,360	MY岡野君 わかしの岡野君♡	ALL 残×4 ボビー使用
3	真サムライスピリッツ(和狆(連)(必))	191,700	巻いて巻いて岡野君(てまきずし)	ALL
4	真サムライスピリッツ(ガルフォード(連)(必))	574,440	PPR－OGA(0点です)	ミズキで死んだ
5	ガンバード(鉄(連))	1,764,400	GGE－VXV	2周ALL 残0
6	リッジレーサー2(T. T)	3'14"288	ズババン様	完走 MT
7	ドルアーガの塔	233,280	岡野(正)	44階 オレが本物だ!!
8	ガンバード(マリオン(連))	1,323,500	ママ岡野(アハ～ン)	2－6
9				
10				

GAME's DRAGON ☆=1(2)
京都府京都市上京区千本通下立売下る888ドルスTWO1F　☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(ナインハルト・ズィーガー)	398,540	ZAN兄	ALL(必)
2	真サムライスピリッツ(華誕院和狆)	206,860	華誕院 横狆	ALL(連)(必)
3	真サムライスピリッツ(橘右京)	173,670	春野 麗華	ALL(必)
4	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	190,900	春野 麗華	ALL(必)
5	ダライアス外伝(Vゾーン)	10,276,230	ドルルミサイル	ALL(連) 残×4 B×5 捕獲×4
6	ヴァンパイア(デミトリ)	1,346,600	ノミトリ	ALL(連)
7	ヴァンパイア(ガロン)	1,495,800	いぬ	ALL(連)
8	スーパーストリートファイターIIX(ガイル)	2,063,500	のみがいる	ALL(連)
9	スタックコラムス	297,131		ALL
10	イーアルカンフー	9,999,900+α	春野 麗華&GOLD LAW	プレイ時間6時間 あほちゃうか

ゲームプラザ・イエローハット ☆=6(152)
愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバレット(敵ムズ)連なし	187,874	H. I ナムコ物目当	ノーミス 残×3 ボーナス1万
2	バブルシンフォニー(スーパーモード)	11,964,750	DCC AGAS KAC(P)	ALL 左ACFJOOP
3	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	189,850	KKK2つ目	ALL
4	真サムライスピリッツ(ナコルル)	165,480	KKK2つ目	ALL
5	真サムライスピリッツ(シャルロット)	145,320	冬コミはキンターズのビデオ えくすたあ	ALL
6	リッジレーサー2(T. T)	3'14"272	R N	MT もういい みんなありがとう
7	リッジレーサー2(初級)	1'56"213	JMP	MT BL・58" 073
8	クイズ&ドラゴンズ	2,734,100	ELFが 鍵!NBLA－DOH(S)(でもらびっ子)	ALL FIGHTER 280万は出る
9	ヴァンパイア(ビシャモン)	1、634、500	TAK	ALL
10	エースドライバー	本日入荷	3モード集計予定	R N氏 また がんばって下さい

松井商店ゲームコーナー ☆=1(2)
大阪府柏原市国分西1－3－5国分駅前　☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(ガルフォ－ド)	522,110	めざせ60万、ストライクヘッズ!M G	ALL KUROKO有り
2	真サムライスピリッツ(アースクウェイク)	292,230	それ触っちゃだめだぁーっ カチッドカーン	ALL 安井君(ゲ)
3	真サムライスピリッツ(王虎)	293,970	朝比奈夕子FC会員募集中 会長リーロー。	ALL(ゲ)
4	真サムライスピリッツ(幻十郎)	193,250	彼女募集!7歳連絡は松井商店へ! 中川	ALL
5	真サムライスピリッツ(ナインハルトズイーカー)	330,060	真奈美ちゃん最っ高!うち、うち…一郎君	ALL (ゲ)
6	真サムライスピリッツ(十兵衛)	155,350	つまらない!勝山忠	ALL
7	ラグナロク(ベアード)連なし	4,057,450	グサートマサ! M G	ALL
8	パワードギア(レプトス)連なし	1,950,400	REDくん	エリア?
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(日本チーム)	387,990	カレーまん命! M G	ALL
10	餓狼伝説スペシャル(タン・フールー)	1,367,700	梅本しゅうへい	ALL

プレイシティNASA杉本町店 ☆=61(238)
大阪府大阪市住吉区山内3－3－5　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(ガルフォード(連)(必)付)	540,160	Seize－KKK	ALL 黒子なし
2	真サムライスピリッツ(服部半蔵(連)(必)付)	518,340	Seize－KKK	ALL 黒子なし
3	真サムライスピリッツ(シャルロット(連)(必)付)	200,150	「ミキちゃん早く家に帰るように」母より。	ALL 20日間家に帰ってません。
4	バブルシンフォニー(ノーマルゲーム(連)付)	12,259,850	AXIOM－TBN－せのん	ALL 超巨大戦艦接近中
5	ダライアス外伝(Yゾーン(連)付)	12,143,630	伝説巨人シゲオンに捧げるシゲの力発動!!	ALL
6	ガンバード(バルナス(連)付)	2,032,600	発売バージョン	ALL
7	ガンバード(アッシュ(連)付)	1,735,800	AXIOM－H Y(奈)	ALL
8	クイズ&ドラゴンズ((連)付	3,085,400	女子高生大好き♡ブルセラチップMAT	ALL ファイター使用
9	バーチャファイター(ラウ(連)(必)付)	49'09"	PROFESSOR	ALL
10	究極戦隊ダダンダーン(イーグル)	1,502,600	微調整戦士セーラーデーン♡	ALL もう限界

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0(8)
愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(牙神幻十郎)	170,930	K K	1コインALL
2	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	220,390	メルより愛をこめて♡	1コインALL
3	極上パロディウス(こいつ)	1,595,200	MOTOIETにささげない、あかつき	1コインALL 8428
4	ぷよぷよ通	196,155	偲ぶさんにささげます あかつき豊橋から来た	1コイン 目標10万!
5	スペースインベーダーDX	72,360	WTM(ね)	1コインALL 上のV
6	ダライアスII	3,388,910	WTM(ね)	1コインALL 上のV
7	ダライアス外伝	8,607,910	メルより愛をこめて♡	1コインノーミス ABEINSX
8	ダライアス外伝	12,059,920	のりくん	1コインノーミス 上のV
9	ラグナロク(アンクル使用)	4,095,650	E/G (M)	1コイン7面
10	真サムライスピリッツ(ナコルル)	150,250	NAO	1コインALL

コズミックプラザABC ☆=0(46)
大阪府寝屋川市早子町18－4　☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	527,050	I. M	ALL 38R ノーマル全台
2	真サムライスピリッツ(アースクエイク)	146,100	JMC－BBC那須	ALL
3	ダライアス外伝(連)(上Zゾーン)	10,614,760	草薙京がんばれ	ALL
4	豪血寺一族2(必)(サハド)	2,274,300	I. M	ALL
5	ダライアス外伝(連)(Yゾーン)	9,654,920	FHH	ALL
6	ぷよぷよ通	467,867	林原 亜美	ALL B=530
7	痛快ガンガン行進曲(レオンハルト)	206,655	ハゲマニア	ALL
8	痛快ガンガン行進曲(必)(キサラ)	200,105	F・F・F	ALL
9	バーチャファイター(ラウ)	1'22"17	知らん人 D. U	ALL
10	龍虎の拳(リョウ)	1,125,010	佐川 弘樹	ALL(必) 龍虎2じゃないよ

チャレンジャー関大前店 ☆=10(69)
大阪府吹田市千里山東1－14－2　☎(06)389－6072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバレット(初級 (連)無)	172,432	ダラ外(上Vのスコアもみつきんで－す。	ALL 残3
2	ガンバレット(上級 (連)無)	196,998	部門強化希望!咆哮野郎まJU	ALL 残3
3	ガンバレット(激ムズ (連)無)	190,945	ここは撰覧会じゃねえ!!咆哮野郎まJU	ALL 残4
4	ダライアス外伝(下Vゾーン(連)付)	10,617,240	3ケタ男参上	ALL 残4 B×4
5	ダライアス外伝(上Vゾーン(連)付)	10,558,670	闇けば幸せになさるゲームミュージアム。	ALL 残4 B×4 C×3
6	ダライアス外伝(Xゾーン(連)付)	9,083,430	SMI	ALL 残4 B×5 C×3
7	ライトブリンガー(システィ－)	8,418,710	良識ある常連募集中 咆哮野郎まJU	ALL 残0 半分ウソ(笑)
8	バブルシンフォニー(ノーマルモード)	9,954,900	AXIOM－H Y(空) ボス戦以外ノーミス	ALL バブルン使用
9	ザキングオブファイターズ'94(日本)	2'58"67	95年WRCは絶対にスバルが勝つみつきん	完走 T. A MT
10	デイトナUSA(中級)	312,030	"みんな黒いで～by NOB	ALL

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=0(1)
三重県熊野市本町620－1こやま2F　☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	198,160	屯	アースクェイク
2	真サムライスピリッツ	148,300	CUT	不知火幻庵
3	真サムライスピリッツ	146,850	秋	覇王丸
4	真サムライスピリッツ	222,000	ガルフェード	ガルフォード
5	真サムライスピリッツ	164,680	屯	牙神幻十郎
6	バーチャファイター	52'79	NAL	ラウ・チェン
7	バーチャファイター	1'03"13	NAL	ジャッキーブライアント
8	スーパーマッスルボマー	3,690,000	秋	アストロ
9				
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=2(29)
兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア(ブロディア)	2,911,100	HPTM み(ハッピーターン!)	5面ボス 全機撃墜なしです
2	パワードギア(レプトス)	2,325,500	つむ	5面
3	パワードギア(ガルディン)	2,069,700	R'－水無(12才)	4面
4	パワードギア(フォーディ)	2,335,400	チョコチップスナックALF	5面
5	ぷよぷよ通	240,468	うし	ALL 245ぷよ
6	真サムライスピリッツ(服部半蔵(必))	227,230	A O	ALL
7	真サムライスピリッツ(シャルロット(必))	139,700	一般ピーポーSWT「おい、お前得したな」	ALL
8	真サムライスピリッツ(ガルフォード(必))	223,130	A O	ALL
9	ガンバード(ヤンニャン)	879,300	TESです。香川からやってきました。	2－2
10	ガンバード(バルナス)	868,000	SSLDC58－5000改	2－2

ハイスコア通信 お店から③

●プレイシティNASA杉本町店(大阪)
トウジョウミキへ。ハヤクイエニカエレ。ハハヨリ。

PS扇ケ丘のみなさん、先日はお世話になりました。　by5人組

●コズミックプラザABC(大阪)
この前募集したいくら丼(奥西靖司氏)親衛隊「ラブラブナコルーズ」ですが、一週間過ぎた今もメンバーが1人も集まりません。このままではいくら丼は自殺してしまうかもしれません。メンバーに入りたい人は直接いくら丼に会いに来てください(NASAかABC)。

●ゲームプラザミッキー(広島)
ゲームのコマンドをひとつふたつならともかく、全キャラ問い合わせるのはやめてください。何十分もあなたの話相手はできません。もっと自分で苦労してください。

●アメニティスペースOZ(山口)
OZ各店では、新、旧作と他に面白いスタッフや名物人間といろいろ揃えておりますので、一度お近くの店まで来てください。

●丸久ファミリーランド小郡店(山口)
丸久府駅前店3FにAMフロアBANANAがOPEN。各種NEWゲームを取りそろえておりますので、ぜひ一度ご来店お待ちしております。店長、池永よりお願い。

●ビッグウェーブ(高知)
VF2入荷予定!!そのほか期待の新作が続々入荷予定!?急遽、片岡臨時店長復活。

●ウィルトークタイトー空港通り店(愛媛)
また"よっしい"との出会いが…。

第1回レーシングビート通信対戦大会も最高に盛り上がり、無事終了しました。優勝はケントスペクター氏(アメリカ)、2位は重松さん。ケント氏は2冠達成。

●モンキーハウス本館(福岡)
カプコンの台を対戦台にして、全部SNKのゲームが入ってます。ヴァンパイアはもうなくなりました。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	真サムライスピリッツ	897	SNK
2	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	592	SNK
3	3	スーパーストリートファイターIIX	515	カプコン
4	5	バーチャファイター	404	セガ
5	4	ダライアス外伝	396	タイトー
6	7	ぷよぷよ通	256	セガ/コンパイル
7	6	ヴァンパイア	217	カプコン
8	10	バブルシンフォニー	179	タイトー
9	9	パワードギア	149	カプコン
10	14	デイトナUSA	138	セガ
10	8	ガンバード	138	彩京

順位	ゲーム名	得点
12位	豪血寺一族2	136
13位	対戦ぱずるだま	135
14位	リッジレーサー2	124
15位	バーチャコップ	105

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	3	真サムライスピリッツ	944	SNK
2	2	スーパーストリートファイターIIX	608	カプコン
3	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	595	SNK
4	4	バーチャファイター	436	セガ
5	8	ぷよぷよ通	281	セガ/コンパイル
6	5	ダライアス外伝	240	タイトー
7	6	ヴァンパイア	231	カプコン
8	7	リッジレーサー2	214	ナムコ
9	11	デイトナUSA	204	セガ
10	12	対戦ぱずるだま	153	コナミ

順位	ゲーム名	得点
11位	パワードギア	148
12位	バーチャコップ	136
13位	ガンバード	134
14位	バブルシンフォニー	122
15位	リッジレーサー	103

真サムライ首位独走

格闘ゲーム四天王が人気

今号は、真サムライスピリッツが発売された半月後くらいにあたり、人気は最高頂に達しています。まだバーチャ2は出てきておらず、サムライが首位を独走。インカムの944点というのは、久しぶりの高得点です。

やはり、前号でのインカム順位の低さは、発売直後だったせいのようです。現在はかなり出回りもよく、それも高得点の一つの要因となっています。

ゲーム内容は、アイデア的に素晴らしく光る部分と、ちょっと首をかしげたくなるゲーム性の詰めの甘さが共存する、不思議なゲームという感じです。2作目となって、システムと世界観は浸透しているので、とっつき易さは前作より上。この点は、KOF同様SNKの対戦格闘に共通する長所だと思います。

ただし、前作をベースにしてあるだけあって、今ひとつ斬新さに欠けるきらいがあります。そのあたりが、ゲーム寿命にどのように関っていくか。対戦において、やることが少なくなり、発展性がなくなれば飽きてしまいます。

2位は同じネオジオのKOFとスーパーストIIエックスが分けあいました。真サムライがニューゲームとして人気を博している中、バーチャファイター共々確実に人気を保っています。

落下もの2作は安定した人気

ダライアス外伝は、少し順位を落としつつも健闘しています。連射装置がないとつらいゲームですが、1つのルートをクリアできると、どんどんハマるゲームです。

ぷよぷよ通は、今ひとつ順位が伸びませんが、安定した人気を保っています。ほかの機種のパワーを討る、モノサシ的なゲームになっています。バブルシンフォニー、パワードギアといったところが、ぷよぷよ通を抜けないのは、少しパワー不足か。

下位で粘っているのが、対戦ぱずるだまです。いろいろな機種に移植され、ツヨシやツインビーになったりしてますが、私はアーケードキャラが好みなんです（なんのこっちゃ）。

次号こそは、バーチャ2が入ってきそう。出回りほうはともかく、入っているところではインカム1位間違いなしといった感じです。

（ぜんじ）



←（福島県　武術さすけさん）

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1 (11)

兵庫県川西町小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	4,926,320	毒舌トーク㊙プロコ	Z'ゾーン ALL 連なし
2	ダライアス外伝	8,409,720	ふにくす	Zゾーン ALL 連なし
3	パワードギア (プロディア)	3,557,000	匿名希望	R−6ボス 連なし
4	パワードギア (フォーディ)	3,195,200	匿名希望	R−6 AREA−2 連なし
5	疾風魔法大作戦 (ミヤモト)	1,184,303	GMリスナーY・U	2−6 連なし
6	疾風魔法大作戦 (ニルヴァーナ)	950,853	流ゲーリスナーY・U	2−5 連なし
7	疾風魔法大作戦 (ブルギン)	1,041,944	今さらですいません。滅んでるISHTAR	2−5 連なし
8	ヴァンパイア (フェリシア)	1,347,200	GSC−吹雪−RYO君	ALL 連なし
9	スーパーマッスルボマー (コルト)	12,749,500	アクセル命	ALL 連なし
10				

川島玩具店 ☆=0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋川1411 ☎(0794)42−0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (ガルフォード)	153,220	ぺけ	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (メキシコ代表)	281,180	影	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (日本代表)	250,510	RIN	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (イタリア代表)	240,640	EDO	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (韓国代表)	247,590	YEO	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (ブラジル代表)	226,360	BIN	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	1,773,400	OZ−GAL	鬼ALL
8	スーパーストリートファイターIIX (ダルシム)	1,518,200	RIG	鬼ALL
9	龍虎の拳2 (ジョン・クローリー)	1,328,010	GEA	ALL
10	龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,311,060	GIN	ALL

ハイテクセガ神戸&BEGIN ☆=14(35)

兵庫県神戸市中央区元町通1−11−19 ☎(078)391−5712(HS神戸)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (覇王丸)	165,810	NAN−Ⓕ	ALL
2	真サムライスピリッツ (橘右京)	160,620	くらっチ	ALL
3	ダライアス外伝 ㊅(Z'ゾーン)	8,162,750	湯の町	ALL 1ミス B×3 C×3
4	ダライアス外伝 ㊅(Wゾーン)	10,721,380	パコリン	ALL ノーミス B×5 C×4
5	ダライアス外伝 ㊅(Zゾーン)	11,892,370	HOR㊎	ALL ノーミス B×5 C×5
6	ダライアス外伝 ㊅(V'ゾーン)	11,018,010	RCK−FG	ALL ノーミス B×4 C×6
7	ガンバード (バルナス)	1,203,700	はしおか	2−4
8	ぷよぷよ通	564,976	林原 亜美	全8面ALL 652ぷよ
9	バルトリック	188,490	ハムサンド	3面
10	カンガルー	38,900	ナタデココ㊈	3周目3面ツッパリコング行方不明

ゲームスポットパスカル ☆=6 (12)

岡山県岡山市表町3−7−5 ☎(086)234−2332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (ガルフォード)	329,470	宮ちゃん (雷光のガルフ参上)	ALL
2	ぷよぷよ通	352,396	D.S.K−BAD	ALL 401BLOCK
3	ダライアス外伝 (下V'ゾーン)	11,550,510	BKS	ALL ㊅
4	クイズ&ドラゴンズ	3,171,900	SANⓢ	ALL ファイター
5	クイズ&ドラゴンズ	2,299,800	ピグモン勝田	ALL ウィザード
6	クイズ&ドラゴンズ	2,196,800	とんだハッピー野郎だ!!	ALL 忍者
7	ぷよぷよ通	169,845	S−ANK	ALL (福兵店)
8				
8				
10				

オキモト ☆=1 (15)

広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードギア (REPTOS)	5,521,900	YS4	ALL㊙
2	パワードギア (GULDIN)	4,716,800	すわだ	ALL㊙
3	パワードギア (FORDY)	4,609,800	G	7面㊙
4	パワードギア (BLODIA)	4,148,500	UTO	ALL㊙
5	ヴァンパイア (ザベル)	901,300	古	ALL
6	ヴァンパイア (モリガン)	897,100	GMS	ALL
7	ヴァンパイア (サスカッチ)	922,200	アトム	ALL
8	真サムライスピリッツ	ALLクリア	DK	ズィーガー使用
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=14(82)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2 (必)(大山礼児)	4,209,800	★一暗黒黒子－個師団	.0万×2落ち DX6
2	豪血寺一族2 (必)(孤谷防金田朗)	3,794,000	FAD－A T	10万×1落ち
3	豪血寺一族2 (必)(お梅)	2,921,900	★一暗黒黒子一個師団	ぼろぼろ
4	疾風魔法大作戦 (連)(キック&レイクル)	1,620,626	FAD－LXSIII	2周ALL
5	疾風魔法大作戦 (連)(ブルギン)	1,547,707	外道T・H	2周ALL
6	バブルシンフォニー (ノーマル)	10,627,300	誰か遊びに来てきださい。	ALL 残1 オリジナルコマンド使用
7	ヴァンパイア (ガロン)	1,714,200	一ケ月に三日だけ まーくん	3万×3落ち DX6 ドイロンストレート
8	豪血寺一族2 (必)(お志摩)	1,655,600	P. P	ALL
9	パワードギア	最終面	ACE	
10	ダライアス外伝 (連)(Yゾーン)	11,448,280	WENDER	残×4 B×4 味方×4

丸久ファミリーランド小郡店 ☆=3(6)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	182,260	あほザンギ	はおう丸 ミズキ死
2	真サムライスピリッツ	152,890	スーパー中学生 りょう	右京 ミズキ死
3	真サムライスピリッツ	116,630	やまむら りょうっす	ナコルル 10人目死
4	ダライアス外伝	6,771,430	マッチョヨン しんたろう	Z'ゾーンALL(連) きみもきたえてる。
5	ダライアス外伝	7,472,140	山村っす りょう	Wゾーン ALL
6	ヴァンパイア	1,056,300	また落ちたGMS	ターボ1 デミトリALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	361,090	また落ちたGMS	メキシコALL
8	バブルシンフォニー	2,466,360	VIPで大勝ちっす あれっくす	J－1ILOVE 松ちゃん
9	バブルシンフォニー	300万ぐらい	防府駅前丸久アミューズメントフロアバナナ♡	店長の池永です。よろしく♡
10	ガンバレット	167,648	(は)CR黄門ちゃま2で.0万円(は)(は)(は)(は)(は)(は)	上級1コイン ALL防府店

ゲームプラザミッキー ☆=3(14)
広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロ・チーム	13,985,110	零神復活!!うなれ必殺拳● IAC－MAK	ALL ノーミス BIG－0使用
2	パワードギア (プロディア)	5,323,900	じゃーず=かぶこまー	ALL 残×0
3	パワードギア (フォーディ)	5,556,800	じゃーず=かぶこまー	ALL 残×0
4	真サムライスピリッツ (不知火幻庵)	150,020	(獣)	ALL
5	真サムライスピリッツ (ナインハルト・ズィーガー)	208,220	(獣)	ALL
6	バツグンSP	87,136,450	ANG(み)	ALL (連)付 Bタイプ使用
7	極上パロディウス (ビックバイパー)	1,783,000	斜めが憎い!! ECH－TOMO	ALL (連)付 スペシャル面
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=19(93)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(連) (Xゾーン)	12,215,540	げえむのこんちゃん	ALL
2	疾風魔法大作戦 (連)(ニールヴァーナ)	1,779,546	G. M. C. R－I	ALL
3	疾風魔法大作戦 (連)(ネオスト・ジョン)	1,756,297	G. M. C. R－I	ALL
4	ブレイジングトルネード(連) (シングル)	468,800	G. M. C. ぱんだ	ALLホウ
5	ブレイジングトルネード(連) (タッグ)	312,800	同上	ALLホウ
6	スーパーイーグルショット (プロ)	－15	G. M. C. みやさん	ALL
7	スーパーイーグルショット (アマ)	－15	G. M. C. みやさん	ALL
8				
9				
10				

プレイシティキャロット高松店 ☆=0(2)
香川県高松市片原町2－4細谷ビル1F ☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	154,790	参考記録 byバビイ	アースクェイク 1CALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	272,100	林原めぐみ命! by冬馬	イギリスチーム 1CALL
3	ヴァンパイア	910,700	ももんじゃ'94	デミトリ 1CALL
4	ヴァンパイア	803,200	山下	モリガン 1CALL
5	ヴァンパイア	797,400	出たな!ツインバビー	サスカッチ 1CALL
6	スーパーストリートファイターIIX	1,260,500	松本こうじ	ディージェイ 1CALL
7	サボテンボンバーズ	1,802,900	幻 水明	19面
8				
9				
10				

ゲームゾーン難町店&境店 ☆=0(11)
鳥取県米子市難町2－52 ☎(0852)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	155,160	桃太郎	ALL アースクエイク使用
2	ダライアス外伝	8,240,480	KNW	ALL Vゾーン
3	ダライアス外伝	8,389,460	KNM	ALL Vゾーン
4	スラムダンク	186	W. B	ALL
5	スーパー上海	135,100	矢倉	麻雀コース
6	ダライア外伝	8,671,390	K A	ALL Vゾーン
7	バーチャファイター	1'34"00	MEG	ALL ジャッキー使用
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	176,390	K H	ALL イギリスチーム使用
9	スーパーストリートファイターIIX	1,483,600	K H	ALL ケン使用
10	ソニックウイングス2	836,200	A A	ホワイティ使用 8面

サブカルチュア ☆=13(107)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6黒埼ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (ブランカ(連)つき)	2,648,900	EST	ALL D×3
2	スーパーストリートファイターIIX (E・本田(連)つき)	2,535,500	NAM	ALL D×5
3	ダライアス外伝 (上Vゾーン(連)つき)	12,406,320	わいえむ	ALL 残×4 B×5 C×6
4	バブルシンフォニー (ボブルン使用)	12,803,200	X2がほしい 死神－YOS	ALL ノーマルモード
5	パワードギア (レプトス(連)つき)	4,360,200	H・F	最終面
6	ガンバレット ((連)なし)	166,613	Mr. X	1コインALL 初級
7	真サムライスピリッツ (ガルフォード)	470,790	Y・K	ALL
8	真サムライスピリッツ (幻庵)	194,260	2代目SSR	ALL
9	真サムライスピリッツ (半蔵)	162,900	Y・K	ALL
10	真サムライスピリッツ (王虎)	161,950	Mr. X	ALL

ビッグウェーブ ☆=0(11)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス2	1,370,200	Y・K	ハハハー YF23 2－4
2	ソニックウイングス2	1,194,900	Y・K	アンジェラ 2－2
3	真サムライスピリッツ	ALLクリア	覇王丸→いっぱい 王虎→汁氏	覇王丸・王虎
4	真サムライスピリッツ	ALLクリア	幻十郎→たくさん 狂死郎→小数	幻十郎・狂死郎
5	真サムライスピリッツ	ALLクリア	右京→? アースクェイク→?	右京・アースクェイク
6	真サムライスピリッツ	55人抜き	なぞの神技使い	覇王丸
7	真サムライスピリッツ	89秒20	同様	覇王丸VS アースクェイク
8				
9				
10				

ゲームシティDADA ☆=2(8)
島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (ナコルル 連なし)	423,660	ああっへきるさまっR	1CALL
2	リーサルエンフォーサーズ	3,217	ムーンボールストライカー	モリソバ使用
3	パワードギア (セイレーン 連なし)	1,449,800	ああっへきるさまっR	
4	パワードギア (RASH 連なし)	1,157,400	ヤンキー玄交	炎のPASH 3面BOSSまで
5	パワードギア (ガルディン 連なし)	1,575,000	WiZ	
6	雷電DX (練習 連なし)	3,119,940	そのさんα	2P側使用
7	ディトナUSA (中級)	3'08"07	KND	BL 45" 01
8	リッジレーサー2 (上級)	3'39"637	KND	
9	スーパーストリートファイターIIX (ケン 連なし)	1,991,200	ヤンキー玄交	1CALL
10	スーパーストリートファイターIIX (ブランカ 連なし)	910,900	ガチャピンムック	サクサクサクサク サクサクサクサク

ゲームインプラザ オリンピアン ☆=0(19)
福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	334,400	PRA'	ALL 連無し イギリス
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	392,300	S. F.	ALL 連無し アメリカ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	298,200	龍幹	ALL 連無し 日本
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	340,500	ドラゴン	ALL 連無し ブラジル
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	405,400	えみ. わびこ	ALL 連なし 中国
6	スーパーストリートファイターIIX	1,290,500	JUGGER	ALL 連なし リュウ
7	スーパーストリートファイターIIX	1,111,700	N. M. L	ALL 連なし ダルシム
8	雷電DX (連習)	6,481,150	M. K	2－2 連なし 2P側
9	ぷよぷよ通	313,450	S. P. W	連なし
10	スラムダンク	215	DSZ	ALL 連なし

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0(28)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (上Zゾーン)	10,733,330	SUR－LEEII 新山地獄の松山八猿伝	ALL 連付き C×5 B×5
2	ダライアス外伝 (上Vゾーン)	11,719,150	SUR－R T(3D) 新山地獄の猿芝居	ALL C×6 B×5
3	ダライアス外伝 (Wゾーン)	10,057,320	SUR－R T(3D) 新山地獄の猿知恵	ALL C×5 B×3
4	ダライアス外伝 (Xゾーン)	10,291,630	SUR－R T(3D) 新山地獄の猿真似	ALL C×4 B×3
5	ダライアス外伝 (Yゾーン)	10,907,580	SUR－R T(3D) 新山地獄の猿回し	C×4 B×5 民明書房参照
6	ダライアス外伝 (下Zゾーン)	11,547,110	SUR－LEEII 今井地獄の国籍不明	ALL C×6 B×5
7	ダライアス外伝 (下V'ゾーン)	10,653,320	SUR－R T(3D) 今井地獄の林24時間	ALL C×5 B×5
8	レイフォース (連付き)	6,489,500	SUR－R T(3D) 今井地獄の林密着ルポ	ALL
9	チキチキボーイズ (今月の目玉商品)	1,725,980	SUR－LEE 今井地獄の林完全取材	ALL
10	バブルシンフォニー (コロロン)	5面	新山地獄のコイン購入 陽子地獄の暗黒呪術	両替とまちがえる 大好評シリーズ

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=1(31)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (シャルロット)	156,060	ホニャけた人	ALL 小野田店
2	真サムライスピリッツ (橘右京)	143,350	ハメのBOM (だいぶハメ)	ALL 小野田店
3	真サムライスピリッツ (花諷院和狆)	139,010	ケイジングプリズナー	ALL 小野田店
4	真サムライスピリッツ (牙神幻十郎)	137,470	ケイジングプリズナー	ALL 小野田店
5	真サムライスピリッツ (ナインハルト・ズィーガー)	132,760	シーラブリー♡	ALL 宇部店
6	ダライアス外伝 (Vゾーン)	10,201,420	HYDE	ALL 連付 宇部店
7	バブルシンフォニー (バブルン)	5,484,640	SSS	P－7 山口店
8	ガンバレット (初級)	150,555	TZR	ALL 山口店
9	対戦ぱずるだま (ゲーマーモード)	1,205,500	草野	8面 山口店
10	パワードギア (プロディア)	2,733,800	KKK	5面 山口店

ハイスコア通信 担当者から

今回の集計をもって1年間の順位が決定された。最終的に首位を獲得したのは石川県の扇ヶ丘レジャーセンター。前半やや出遅れたものの、中盤からの勢いを最後まで持続した形となった。実際、今回も6つの☆を獲得し、猛然と追いすがるGAME'S WiLLを7つ差としてのゴールイン。ヴァンパイアを中心とした戦略が功をそうした。

2位のGAME'S WiLLも4つの☆を獲得したがいま一歩及ばず。しかし、去年に引き続いての入賞はお見事。高い実力を証明している。

3位のプレイシティNASA杉本町も好不調の波がなく、安定しているのが勝因といえる。

来年度は、ダライアス外伝を軸にノーベル&ヒノーズ下井草がスタートダッシュしそうな雰囲気があるがどうだろうか。再び、今年のような熱戦を期待したい。

☆獲得数上位店(1・15号～1・30号)

順位	店名	今月	合計
1	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	6	78
2	GAME's WiLL（京都）	4	71
3	プレイシティNASA杉本町（大阪）	3	61
4	ハイテクセガ高崎（群馬）	―	52
5	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）	5	38
6	プレイランドスカイシアター（埼玉）	0	36
6	タイトーイン002スタジアム（大阪）	0	36
8	ゲームコーナーフジ（東京）	2	34
9	アイリン夢空間（岐阜）	1	33
10	荏原ゲームコーナー（東京）	1	32

次回のスコア申請締め切りは
1月22日
（23日消印有効）

てあたりしだいゲームリスト

12月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
X－MEN	カプコン	格闘アクション	8－6	12月中	必殺技を出した後に操作することですごい事が起こるのだ。
サイキックマスター	ヒューマン	占い	特殊	12月12日	あなたの超能力をチェック!!
マッドタクシー	ヒューマン	占い	特殊	12月8日	カップル向けバーチャルサウンドホラー!!
クイズドレムファグランプリ	コナミ	クイズ	特殊	12月1日	ただいま大人気稼働中！
サッカースーパースターズ	コナミ	スポーツ	8－3	12月14日	1コインクリアすると、すんばらしいスペシャルチームと対戦できるぞ。
アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	麻雀	KB	12月中旬	スーチーパイ第2弾は5人の変身する新キャラ登場。人気声優が出演。
サイバーコマンド	ナムコ	シューティング	特殊	12月5日	システム22搭載。超リアルグラフィックで超過激なバトルだ。
鉄拳	ナムコ	格闘アクション	8－4	12月15日	システム11搭載！これはスゴイ!!究極の3D格闘ゲーム。
まあじゃん4Pしましょ	日本物産	麻雀	KB	12月19日	開発元スフィンクス、販売日本物産4人打ち麻雀でギャルを鑑賞できる。
マーヴェリック・ザ・ムービー	データイースト	ピンボール		12月	キックバック復活にはブラックジャックで勝負！左ボタンでストップ、右でもう1枚。深いぜ。
早指し将棋五月陣戦2	セタ	将棋	8－2	12月13日	より早くより強くなりました。好評将棋シリーズ第2弾。
パズルボブル	タイトー	パズル	4－2	12月中	
クイズシアター	タイトー	クイズ	0－4	12月中	

1月以降発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
クイズ殿様の野望2	カプコン	クイズ	0－4ン	1月	東北と九州の殿様も登場するのだ。
GRET1000MILESRALLY	カネコ	ドライブ	8－2or ハンドル	1月	クラシックカーラリー「ミッレミリア」を再現。
究極!!PC原人	カネコ	アクション	8－2	1月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリアで攻撃／防御。
パックンバンバン	カネコ	アクション		1月以降	爆弾をつかんで投げて敵の足場を爆破する。対戦が熱い!!
プロ麻雀　極(仮題)ル	アテナ	麻雀	KB	未定	セガサターンで発売後にタイタンとして発売します。
ギャラクシーファイト	サン電子	格闘アクション	8－4	1月下旬	完成しました！骨のある格闘ゲームに仕上がったのでガンガンプレイしてください！
対戦麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	麻雀初の通信対戦もできます。
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	アクション	8－3	未定	鋭意開発中!!
フィールドサッカー	コナミ	スポーツ	TB－1	未定	
スピードキング	コナミ	ドライブ		未定	もう少しで続報が出せます。お楽しみに。
なるほど・ザ・トランプマン	ジャレコ	パズル	0－4	未定	トランプマン技術指導によるターゲット当てゲーム。2人対戦可能。
P－47　Aces	ジャレコ	シューティング	8－2	未定	P－47がパワーJPして帰ってきた。1P2P同時プレイ可。
夢の診断室ドリームシンフォニー	データイースト	占い	特殊	1月	あなたが見た夢を分析する新手の占い機。思いもしなかった内面がわかる。
ワールドカップバレーボール'95	データイースト	スポーツ	8－3	1月	熱血スポ根バレーボール!!そーれ！というかけ声とともに登場!!
水滸演武	データイースト	格闘アクション	8－6	2月	あまりにも有名な水滸伝を元にした対戦格闘！期待してくれ!!
DOUBLE DRAGON	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	テクノスの人気キャラ・ダブドラ兄弟がNEO－GEOで蘇る！
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	人気アニメーター大張正己氏がキャラデザインを担当。
天麟の書　死暐護	ビスコ	格闘アクション	8－4	未定	NEO－GEO用格闘ゲーム。
KIRAKIRA連珠貴族	ビスコ	五目並べ	8－2	未定	2P対戦可能五目並べ。
パズルッコクラブ	ビスコ	パズル	4－1	未定	NEO－GEO用パズルゲーム。
がんばれギンくん	テクモ	アクション	8－1	未定	
脳力向上委員会	テクモ	パズル	4－1	未定	
セガラリーチャンピオンシップ	セガ	ドライブ	HABG	1月末	

ホワイトハウス箱崎店 ☆=10(44)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦(ニルヴァーナ㊣)	1,748,877	G. M. C. R－I	ALL
2	疾風魔法大作戦(オネストジョン㊣)	1,684,917	G. M. C. R－I	ALL
3	バツグン(Cタイプ㊣)	24,329,710	WGFC－DUE	ALL B×5
4	ガンバード(バルナス㊣)	914,600	はいご	2－2　魚×1
5	D&D®(エルフ)	1,085,308		ALL
6				
7				
8				
9				
10				

PALY－HOUSEアスカ ☆=0(5)

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	146,800	Mr－JOE	ALL 幻庵
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	330,200	Mr－KYO	ALL 日本VS
3	パワードギア	3,595,500	AMP－KL	S－6－4 プロディア
4	スーパーマッスルボマー	14,263,100	IPA－TKO	ALL アストロ
5	痛快ガンガン行進曲	132,695	IPHA－TN	ALL フウマ
6	ヴァンパイア	1,008,600	AMP－KL	ALL ザベル
7	パワースパイクスII	47,140	IPA－KN	ALL メタルVS
8	ソニックウイングス2	649,503	IPHA－TN	S－8 F－14
9	ラグナロク	2,180,850	SI－END	S－7
10	トップハンター	693,500	Mr－T・Y㊣	ALL

ワンダーランド ☆=0(4)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	29人抜き	えんがちょARIELだす。	和狆使用
2	真サムライスピリッツ	20人抜き	RAIKA。	はんぞー使用
3	真サムライスピリッツ	20人抜き	JOE	じうべー使用
4	ぷにっきいず	147,500	他にもだれかして RAIKA	LV－100
5	パワードギア	3,551,900	新田原基地へGO！ ARIELだよん。	1コイン最終面
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆=24(199)

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー(スーパー)(バブルン)	11,375,200	D. WIN ZIC	1CALL R=59　残=4
2	ダライアス外伝(下Zゾーン)	11,993,800	D. WIN MOKU	1CALL 運付
3	ダライアス外伝(下Vゾーン)	10,736,080	CCB	1CALL 運付
4	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	437,780	D. WIN－GKM－MEGADETH	1CALL 黒子無し
5	スペースインベーダーDX	168,820	B. B	オールド フップライト
6	ドラゴンボールZ2	431,400	WGFC－J. O	1CALL ベジータ使用
7	ライトブリンガー(グレン)	13,036,150	ベンジャミン・DMF又は、スマイリーKO造	1CALL運付 まだ修行中です。
8	疾風魔法大作戦(ミヤモト)	1,319,645	サル吉	2－6　ボスまで 運付
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆=0(10)

鹿児島県国分市中央3－12－37　☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(覇王丸)	147,940	D・M	1CALL 穴ウメ
2	真サムライスピリッツ(アースクェイク)	132,100	T.2(ゲーム好きの彼女募集してます)	1CALL
3	真サムライスピリッツ(不知火幻庵)	156,000	さるるー 荒井君元気!!	1CALL
4	真サムライスピリッツ(花諷院和狆)	120,500	D. M	1CALL
5	ダライアス外伝(Xゾーン㊣)	11,103,830	D. MAHARAPAR	1CALL
6	ダライアス外伝(Yゾーン㊣)	10,587,800	TAC－NO.3	1CALL
7	ダライアス外伝(下Vゾーン㊣)	10,644,310	K I	1CALL
8	極上パロディウス(マンボウ㊣)	1,061,300	内緒－ないやくる0子19歳㊣	SP面
9				
10				

締め切り　1月31日
ハガキ　177ページ
発表　5月15日号

１年間ゲーメストを応援してくれた読者諸君に各メーカーがマニア垂涎のアイテムを用意してくれた。しかも、編集部からはゲーム基板、コンパネ、ネオジオCDソフト、テレカセットなどをプレゼント。今すぐ、アンケートハガキに欲しい商品のメーカー番号と商品名を１点だけ書き込んで応募しよう。
来年も各メーカーのゲームとゲーメストをみんなで盛り上げていこう!!

メーカーからのお年玉

1 SEGA提供



・MDソフト
サムライスピリッツ　1名
ソニック&ナックルズ　1名
エコー・ザ・ドルフィン2　1名
ダイナマイト・ヘッディー　1名
・ゲームギアソフト
ダイナマイト・ヘッディー　1名
幽遊白書Ⅰ・Ⅱ　各1名
CGリーグ'94　1名
YAIBA　1名
ソニック&テイルズ2　1名
ダンクキッズ　1名
コカコーラキッド　1名
モルドリアン　1名
・メガCD
スターブレード　1名
・ボードカレンダー　3名

4 ヒューマン提供



・SFCソフト　ファイプロ女子オールスタードリームスラム　5名

3 ビスコ提供



・ドリフトアウト'94POP　6名
・ドリフトアウト'94ポスター　2名

2 テクノス・ジャパン提供



・超人学園ゴウカイザー大張先生サイン入りポスター　10名

8 ライジング提供



・ライジングTシャツ（赤・黒・青、各2枚）　6名
・声優サイン色紙　5名

7 カプコン提供



・X-MENポスター　5名
・パワード・ギアポスター　5名
・ストⅡXスポター　5名

13 SNK提供

・1995SNKカレンダー　3名



12 ADK提供



・ADKオフィシャルブック　3名
・ワーヒー2JETオリジナルポストカード　10名

11 セイブ開発提供



・雷電DXポスター　10名

10 アトラス提供



・豪2オリジナルビデオ　3名
・オリジナル・マグカップ2名
・SFCソフト
豪血寺　2名
カブキロックス　2名
GP-1　2名

10月30日号 当選者発表

キャラクターブック
小野麻実子さん（北海道）
菅　悌雄君（山形県）
木村　弘君（福島県）
金井宏光君（茨城県）
中野佳世さん（群馬県）
馬橋友和君（埼玉県）
岡村　泉さん（埼玉県）
木村　薫君（埼玉県）
石坂祥子さん（埼玉県）
嶋村　淳君（埼玉県）
菅野晃一君（東京都）
根本武宏君（東京都）
近江真典君（神奈川県）
津田宗平君（富山県）
鬼頭和明君（愛知県）
中川稚子さん（三重県）
辻村徳之君（大阪府）
江間昭夫君（大阪府）
浜口真由美さん（兵庫県）
熊本善一郎君（鳥取県）

SFC　実況パワフルプロ野球
唐崎幸治君（大阪府）
赤峯秀司君（大分県）

MD　アウトランナーズ
佐藤　猛君（東京都）

雷電Ⅱポスター
岩住俊昭君（宮城県）
小池基樹君（福島県）
若木洋一君（東京都）
富田稔君（東京都）
前橋　潤君（長野県）
小林正幸君（京都府）
野沢　充君（京都府）
伊藤秋宏君（岡山県）
岩野秀昭君（熊本県）
佐保暁生君（大分県）

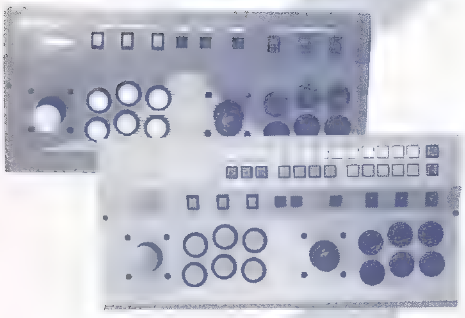
スーパーリアル麻雀文具セット
小守太一君（東京都）
三輪　亮君（愛知県）
森田雄三君（広島県）

カメラ小僧24
福田雄一郎君（東京都）
田口良則君（新潟県）
楠川敏章君（愛知県）
小林俊博君（三重県）
北野由治君（滋賀県）
神戸貴幸君（大阪府）
北村美樹さん（大阪府）
国元義道君（兵庫県）
上間正也君（沖縄県）

1995 謹賀新年
お年玉特大プレゼント



⑮コンパネ　各1名
・パナ・カスタム
・パナ・ツイン



パナ・ツインなら麻雀ゲームもOK。これがあれば、君も自宅でアーケードゲーマーだ!!

⑥セタ提供



・スーパーリアル麻雀PV1995カレンダー　5名
・PI-PVインストセット　5名
・PV豆本　1名
・ツインイーグルⅡインストセット　5名
・PVステッカーセット　5名

⑤データ・イースト提供



・ファイターズ・ヒストリータオル　5名
・カレンダー　5名
・ビニールバッグ　5名

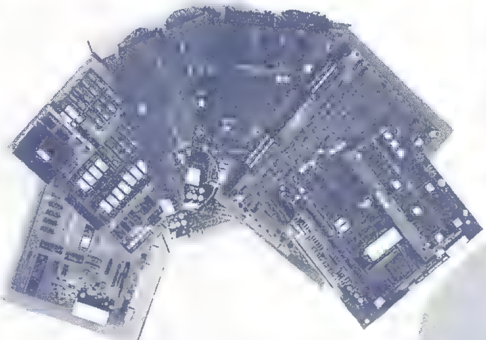
ゲーメスト編集部からのお年玉

⑨バンプレスト提供
・セーラームーン・ポスター20枚組　3名



⑯ネオジオCDソフト　各1名
・餓狼伝説SPECIAL
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
・ワールドヒーローズ2JET
・ASO2

ハイパワーゲームマシン、ネオジオCD。持っていない君は、本体を買ってアンケートハガキをポストへ入れろ！



レゲーの魂は永遠に燃え尽きず。さあ、この基板を当てて君もタイムスリップレッツ・プレイ・レトロゲーム。

⑭アーケードゲーム基板　各1名
・ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）
・1943（カプコン）
・R-TYPE（アイレム）
・イメージ・ファイト（アイレム）
・テトリス（セガ）
・コズモギャング・ザ・パズル（ナムコ）



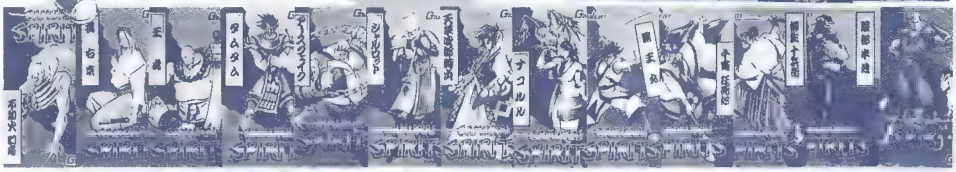
ゲーメスト読者サービス部からのお年玉

⑱テレカセット　各3名

・サムライスピリッツ13点セット
・スーパーストリートファイターⅡ X10点セット
・ヴァンパイア4点セット

来年1年間、長電話をしてもこれで大丈夫?







⑰ナコちゃん人形　3名



枕元に置いて寝れば、いい夢が見られるかも!?

⑳サムライスピリッツ下敷き　100名



これを使えばペンがよく走る、覇王丸の剣のように!!

⑲スーパーストリートファイターⅡ X シャープペンシル　100名



筆箱に1本、いつも常備だ!!

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

付録にはなんと鉄拳ガイドブックが!? これさえあればコワイもんなーし!!

㊙紹介

ナムコの新作ゲーム

今はまだ何も言えない…!?

コナミの新作ゲーム

ゲーメストNo.136のあるページをよく見ると載ってるよ～ん!


鉄拳（ナムコ）

巻頭カラー

X-MEN(カプコン)

お待ちかね！気になるCPU攻略だ!!

バーチャファイター2(セガ)

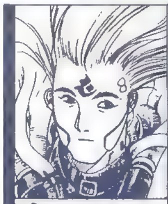
各キャラの持ち技を大公開！君のバーチャはこれで完璧だ!!

●とうとう今年も年末進行を乗り切って、いつもどおり読者諸君に相まみえることができたのね…。とってもうれしいわ。ところでゲーメスト大賞の結果はどうだったかな、納得のいくものだった？それとも全然納得できないものだったかな？その辺のところをぜひ、ハガキに書いて教えてくれよな。

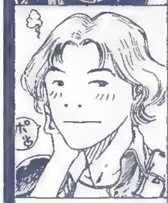
次号は内緒のゲームが2作あるけど、コナミのヒントは年賀状コーナーに載ってるのさ。探してみてね。

●付録：鉄拳(ナムコ)●真サムライスピリッツ(SNK)●ギャラクシーファイト(サンソフト)●セガ・ラリーチャンピオンシップ(セガ)●サイバーコマンド(ナムコ)●ダライアス外伝(タイトー)●エースドライバー(ナムコ)ほか

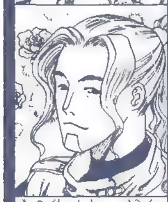
ゲーメスト次号(No.137)は 特別定価550円 1月30日(月)発売!!



●まずは前回の訂正。秦野駅が奏野駅になっていました。以上。
　マイネマジックが屈腱炎で引退。Sky Beautyは大負け。Brite Generationは行方不明。そろそろ3歳馬に目を向けないと。とりあえずリーファジャケットとブライトサンディーが応援対象の筆頭かな。しかし皆さん、競馬場いってスタート前に騒ぐのはやめてもらえないですかね。ビーちゃん、ナリブーだ言うのも…。P.S.女神さまっの千尋はプリティナナに似てるよねぇ。（Ace）



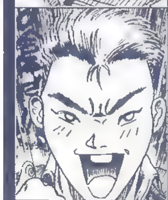
●真サムスピがネオジオCD版でも発売された今日このごろ。みなさんはどのような対戦ライフを送っているでしょうか？
　幻十郎をかなり気に入って使ってますが、右京に全然勝てません。誰か彼をなんとかしてください。
　○○○○○キ（←危険）が使えればいいのにねえ…………………
　ワン・コインの近況まんがをみさせていただきました。編集後記まで、きちんとチェックしてもらってドーモです。（DSI）



●本誌に後記を書くのは本当に久しぶり（前回もこんなだったような…）。実は最近VF2に燃えてまして、VF1にはぢぇんぢぇんやっていなかったのでようやくVF歴1週間といったところなんすよ、コレが。素人でもとっつき易く、前作のように「初プレイ挫折」とゆーこともなく、バーチャ地獄に肩までつかりつつある。さて、ここで問題です。私の使用キャラは誰でしょう？
　（ヒント：サラぢゃないよ。　KKYー離れ小島異端派ーギィ）



●ついに私も今月で21才になり、大人の仲間入りをした（もうしているけどあらためて）。まあそんなことはどっちでもいいのだが、最近夜な夜なN，Oさんと話しこむことがけっこうある。しかも、この2人の話している内容はかなりレベルが高く、一度話し始めると楽に1時間は話しつづけてしまう。そのせいか今までよりも会社にいる時間もふえて、体の具合がどんどん良くなってきた……？　（悪人ふえたかな?MAN次郎）



●格闘ゲームのキャラクターってのは、どうしてこうも似たり寄ったりな奴らばっかりなのだろうか？ハチマキしめた空手家とか、ブルース・リーもどきとか。最近はそれでもSF風や和風、洋風のゲームが出て来て、キャラクターの見た目だけは個性が現れて来るようになったかな?でも、今だに必殺技などには個性を感じるものは少ない。飛び道具と対空技と突進系の技つけて出来上がりってんじゃあダメだね。特に家庭用！　（M.D.S.ーRIK君）



●今年も最大のイベント「ゲーメスト大賞」が無事に終わった。受賞作品に対していろいろな意見があるだろうが、それはこの本を読み、そして投票し決定したもの以外の何ものでもないことを忘れてほしくない。なぜ否定的な意見が出るのか。うーむ、出る時期にも左右されるが、投票する、しない人とで違いがあるのか。今一度、大賞に対する読者の考え、メーカー側の考えを考えてみたい。（いよいよ冬本番！この本を見るのは新潟？　ずるずる）



●バーチャ2は街で乱入するときは結城晶さんでエンジンかけておいて、次の乱入からメインのパイ&ラウで入るようにしている。しかし…アキラさん、とてもVF1とは見違えるほど修行なさったようで、強いよなぁ、コイツ。相手が何やろうが、我が道をいくって感じで気がつきゃリングアウト勝ち。ムセッソウ男ココにアリってか。話かわって、ある占い師が「君は5年後会社をやめて結婚すると出た」だってさ。とりあえずウソくせぇ!!（N,O）



●今号の常識一言。雑誌などで掲載ハガキを選ぶのに、内容の出来が同等な2枚があったら、表書きなどのアラを探して悪いものを没る、なんてことは、さして特殊なことではない。投稿規定やマナーなども、掲載率向上の必須条件ってことを忘れてはいけない。☆↑アラがあるやつを没らせたほうが、心の痛みが少ないしね。☆年内目標の計画………は、予想通り（笑）延びた。新目標は1月15日である。延びた分、質の向上を目指してます。（APAPA）



●コミゲのほうでやっている読書室で、少女コミックの「不思議遊戯」について書いたら、どうも作者の方が読んでくれたらしい。1人のファンとしては、ドキドキものだ。いやー、ハハハ。さて、最近のオススメは、コミックではマガジンスペシャルの「大樹のマウンド」、文庫ではハヤカワSFの「バーチャ・ガール」だ。「大樹のマウンド」は久しぶりの本格野球マンガで、「バーチャ・ガール」は題名そのものの内容で注目作。（ぜんじ）

OPINION 論

'94年の10大ニュース

猿渡　雅史

　さて、'94年の10大ニュースと題して1年を振り返ってみたい。とか言いつつも、いきなりで申し訳ないが、スペースの都合で7大ニュースを中心に見ていこう。
　まず、'94年も始まって1カ月経ったころ、アイレムが開発規模を大幅に縮小。事実上当分の間はアイレム製の新作ゲームを見ることができなくなってしまったわけだ。このショックから2カ月後の4月、今度は東亜プランが倒産。アイレムはロードランナーや一連の秀逸なパズルゲーム、そしてR-TYPEから続く不滅のシューティングシリーズを、東亜プランはショット+ボンバー系の縦スクロールシューティングを築き上げたメーカーである。
　業務用ビデオゲーム界でも有名なこの2社の撤退は、'94年最大のニュースと言っていいだろう。このことがもたらした影響など、また別の機会にふれていきたいものである。
　そんな中、好調なネオ・ジオも、サードパーティー製のゲームが充実してくる。ADKをはじめ、Vシステム、データイースト、また'95年にはサン電子、テクノスジャパンなど古くからのメーカーのゲームがリリース予定だ。
　夏には大人気の格闘ゲーム2作「ストリートファイターII」と「餓狼伝説」が、ほぼ同時期に劇場用アニメとして公開された。ゲームを軸にした多角的な展開の一端として盛り上がりを見せるアニメ化だが、実際の興業成績はどうだったのか。気になるところ。
　上半期も過ぎ、決算期の時期にはいると、ゲームメーカーの減収が報じられるようになる。この不景気の世にして好調だったゲーム業界だけに、経済界でも話題が沸騰。詳しくは経済新聞の類に譲るが、我々ゲームファンからすれば、まだまだがんばってほしいというエールを送りたい。
　年末、最大の話題が新規格の家庭用機、俗に言う次世代ゲーム機の登場である。セガ、ソニー、NEC、そしてバンダイが任天堂の牙城を崩すべく、新ハードを発表。業務用でもお馴染みのSNKも、ネオ・ジオCDをリリース。いずれも、高機能とソフトの低価格が売りである。
　そして、小社と読者にとっての最大のニュースが「ゲーメスト」の月2回刊化であろう。'94年の4月からすでに8カ月。月2回になった分、内容が薄くなるのではという不安を持ちつつ、'95年も読者とともに、より一層誌面の充実をはかっていきたいと考えている。

表紙の裏をとれ

　色エンピツである。
　意見をまっているだすよ。もう少々続けて様子を見たいけど、ベタぬりの方が性分に合ってるらしい…。
　「スペース・オペラの読み方」を読んで、あまりに読んでないので少々悲しくなる。しかし、出来るだけ読みたい。
　この本はSFを読みたい人にはオススメである。色々発見もあることうけあいだー
藤原　ひさし

■待ってー、もうひとこと

　ビデオのアンケートハガキで、「なぜエンディングがないの？」という声が多いのだが、これはメーカーとの取り決めにより、入れたくても入れられないのです。
　近ごろのゲームは、全体的に難度が高いので、先に進むのは一苦労だろう。エンディングをみたい気持ちも分かるが…。
　さてゲーメストビデオ第14弾は、あの「真侍魂」だ！4800円で1月20日発売!!今回は終幕（エンディング）もばっちりよ～ん。（みね）

GAMEST　1月30日・2月15日合併号

■平成7年1月30日発行　第10巻2号通巻136号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C・LAN　藤原ひさし　浪速の松ちゃん　KAL
いなりん　もも　RIK君　ぴぐ　田渕健康　TKO
SHIN落合　TEZU T.S GYU　ハマー
立衆多　ACE DSI Scho小杉　がっちん　wano.
DAN MAN GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K・K雪風　RYO K-TAN
猿渡雅史　河田睦　伊藤勝章　林　野吉
竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人　白倉清美　松井宗達
入澤英明　木村学　岩井浩之　内山厚子
水島摩美　高安聡　森川哲雄　嵩山健　渡辺彰規
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賀

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学相談会 各専攻コース別の授業カリキュラムについて、入学試験の内容・倍率、校舎見学など本学院に関すること全てにお答えします。 また、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界への就職や展望等についてコースアドバイザーが1対1でご説明します。開催期間中の希望日時をご記入下さい。所要時間は、約1時間半です。また、開催期間以外のご予約については、お電話にてご相談下さい。	月　日 時から
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。今回は、バンタンの一般入学試験の5科目のうち、3科目（一般常識・感覚テスト・作文）を実施します。模擬試験の結果は、A・B・C・D・Eの5ランクで評価して皆さんのお宅へ郵送します。しかも、A・Bランクを取得した方は、本試験において模擬試験で受験した科目が全て免除になるというメリットがあります。 なお、模擬試験の評価は本試験の参考には一切致しません。一般試験の傾向を知るためにも、是非受験されることをお薦めします。受験料は¥1000です。	
総合説明会 「入学相談会」同様、各専攻コース別の授業カリキュラムから就職について、入学試験の内容・倍率、校舎見学などを行ったうえ、在学生本人による学生作品紹介、本学院のポジショニング、マルチメディア講義まで、本学院に関する全ての説明会です。ゲーム・マルチメディア業界への不安な点、分からない点などありましたら是非ご参加下さい。ご父母の方々もご一緒にどうぞ。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ＆キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	動画アニメーションコース	
マルチメディア専攻	映像クリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　TEL（　　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名　学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・12GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

キリトリ線

フリガナ 現住所	〒(　　　) 都・道・府・県 TEL(　　　)　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名 学　年	県立・市立　私立　　学年　　年　在学中・中退・卒業

案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH ... COLLEGE

BEST GAME OF THE YEAR

in VANTAN CREATORS Fes '94

先に開催された「バンタン クリエイターズ フェス '94」において、
バンタンの学生達の作品、約100タイトルが出展された。
そして、『プリンセスメーカー』の岡田斗司夫氏、
アニメ版『ファイナルファンタジー』の尾澤直志氏、
『ネクロノミコン』の金杉ハジメ氏、
『アルナムの牙』の木村明広氏と澤下禎氏、
『50日で企画のプロになれるスゴイ本』の久保田達也氏、
『チキチキマシン猛レース』の高城剛氏の審査によって、
今年最も優れた作品が決定されたのだ。



その栄冠を得たタイトルは『有限会社FLING SHINE』。PC98対応のアクションRPGで、何と18禁ソフトである。制作者はシナリオ＆キャラクターデザインコースのグループだが、ゲームの企画を学んでいる学生達だけに、その企画はマーケティングやターゲットの心理等、細部まで緻密に計算された作品であり、現役のプロである審査員を唸らせるものであった。



優勝作品プレゼンテーションのシーン



入場者は400名



ゲスト審査員の方々

'95年度入学願書受付中

'95募集COURSE

シナリオ＆キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
動画アニメーションコース
映像クリエイトコース
デジタルサウンドコース

Information

'95入学相談会	1／7(土)〜1／31(火) 日・祭日除く
模擬試験	1／22(日)
総合説明会	1／29(日)

バンタンキャリアスクール4月生 申込受付中
● ゲームプログラミング科［6ヵ月・週2］
● 健部伸明ゲームシナリオ科［6ヵ月・週1］
授業時間 PM 7:00〜9:00
資料請求・お問い合わせ
03-5721-6511

バンタン電脳情報学院

当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイアルをご利用下さい。
〒150 渋谷区東3-22-14-12GM
0120-51-0505

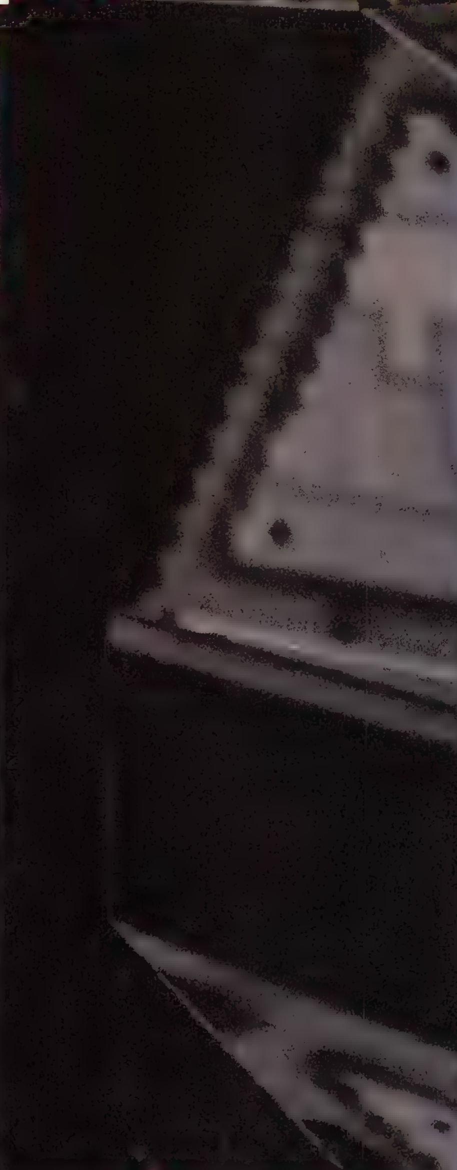


コマンダーへの第1歩をココにしるせ!!

サイバーコマンドの基礎から、CPU攻略、そして機種別対戦基礎と戦いはついに始まった!!

CYBER COMMANDO

サイバーコマンド



基礎からのサイバーコマンド

担当：DS1

必要なのは見えない部分のイメージ

初心者のプレイで一番多いこと、それは周囲の状況がわからず、壁にビークルをぶつけまくり身動きが取れない状態に陥ることではないだろうか？

なぜそうなってしまうのだろう。その理由とは、ビークルと地形の位置関係をうまくイメージできていないことにほかならない。

いきなり言っても何のことだかわかりにくいと思うので、例を挙げて説明していこう。

例えば、車の車庫入れを考えてもらいたい。この場合運転手は、バックミラーを見るか、後ろをふり返って後方の様子を確認する。その後ろの映像を目で見ながら慎重に、ぶつからないように停車させる。

さて、このプロセスにおいて運転手は、運転席から通常は見ることのできない映像をイメージしているはずだ（意識、無意識にかかわらず）。それは、車の後部バンパーと後ろの壁との距離のイメージである。

わかりやすく言うと、車が後ろの壁にぶつからないように、実際には見えない部分も頭の中でイメージしながら（距離を測りながら）停車させることである。

少々まわりくどい説明になったが、ここまでは免許を持っていない人でもなんとなく理解してもらえただろう。

実は、この見えない部分をイメージする能力は、主観型のゲーム（リッジレーサーなど、操作する対象が画面上に現れていないもの）をプレイする上で、少なからず必要とされる能力なのである。



主観型の画面は周囲の状況をとらえにくい。

話をサイバーコマンドに戻そう。幸いにもサイバーコマンドは、ビークルを画面内に収めて（客観視して）操作できるが、地形まではそうはいかない。

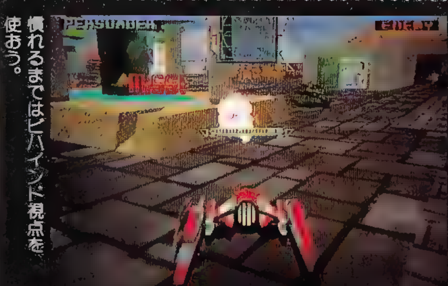
ビークルを中心とした、全周囲（上下は除く）360度をイメージし、MAPも完全に頭の中に入っている状態が理想といえる。少しでもその理想に近づくように努力することが大切だ。

長々と説明したが、周囲の状況をイメージすることの重要さを理解して、それを心がけるプレイをすればまずは第1段階終了である。

■初心者ワンポイントアドバイス①

サイバーコマンドで新たについた第3の視点「ビハインド視点」は、周囲が他の視点より確認しやすい。

初めてプレイするならビハインド視点を使おう。



慣れるまではビハインド視点を使おう。

CYBER COMMANDER
担当

- ■DS1
- ■K.K.雪風
- ■ずるずる
- ■MAN次郎
- ■かんぬき
- ■立衆多

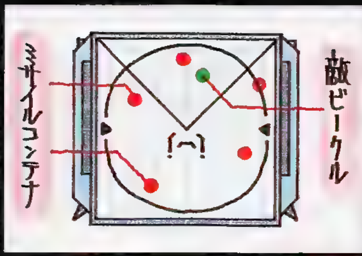
レーダーを見すごすな!!

ビークルの操作に慣れ、地形もなんとなくわかってきたら、いよいよ実戦でのテクニックに…といきたいところだが、君はひょっとしてレーダーをほとんど見ないで、戦っているのではないだろうか?

もしそうだとしたら、対戦相手に対して圧倒的な不利を背負って、君は戦うことになるだろう。

それほどに、レーダーで敵の位置をチェックすることは重要である。

まずは図を見てもらいたい。



これを見てもらえば一目瞭然だと思うが、いくつか説明を加えていこう。

レーダーを見る上で、一番確認する機会が多いのが敵の位置である。特に敵の進行方向をよく見て、自機の後ろに回りこまれないように注意しよう。

レーダーには、地形は表示されないので、周囲の地形や自分の覚えている地形を照らし合わせて見ることが必要になってくる。この照らし合わせた地形を瞬時に知覚(イメージ)することができれば、大幅な実力アップにつながることだろう。

ミサイルコンテナは、通常のものと破壊されて中身が出現しているものとは、レーダーでの表示が違うという点も覚えておいてソンはない。

また、ミサイルコンテナは壊さずに取ると2発分、壊して中身を取ると4発分のミサイルが補充される(前号のフル状態になるというのは間違いです。ゴメンナサイ)。



ミサイルコンテナは副武装を使っても壊せる。

■初心者ワンポイントアドバイス②

ミサイルコンテナは、マップ上に常に6個配置されている。

近くにあるミサイルコンテナで、ミサイルを補充しつつ戦っていこう。



壊れていないミサイルコンテナは弾よけにもなる。

ヒット・アンド・アウェイは基本中の基本

サイバーコマンドの場合、ミサイルのよけ方に多少のコツがいる。ただ動きまわってかわそうとしても、ほとんどよけられない。



ワイルドベアのミサイルは強力なホーミングだ。

ミサイルはある程度まで引き付けて、一気に横移動で回避するのだ(サイバーコマンドのビークルは、横移動性能の高いものが多いため)。

しかし、ある程度引き付けるといっても、ミサイルの弾速は各ビークルまちまちで、全部をかわし続けることはかなり困難である。

そこで、サイバーコマンドで主に使う戦法が、背景を利用したヒット・アンド・アウェイ戦法である。これは、敵と自機の間にある背景を使って、撃っては隠れ、隠れては撃つ戦い方で、かなり多用する。くわしくは写真を見てもらおう。

この戦い方をマスターできたなら第2段階終了だ。

■初心者ワンポイントアドバイス③

レーダーで敵の位置を確認し、目の前の背景の向こう側にいると思ったならば、敵の姿を確認する前に撃ってしまうのも一つの手だ。

ときには積極的に攻めてみよう。

今回のところはとりあえずここまで。

次ページからのCPU攻略と、キャラ別対戦基礎も参考にして、サイバーコマンドでの戦い方をつかんでいこう。



出現直後、敵を狙い撃つ。



背景に隠れつつ…、



すぐに隠れる。



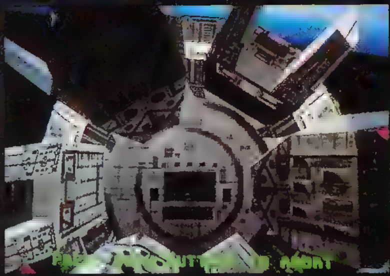
今度は反対側から撃ち…、



背景に当たらないギリギリで撃つ。

COMMANDとは支配力。使いこなす力を意味する。
君にその力を発現させることができるか?

C・C連載攻略コーナー
ウラヌス救出作戦成功への軌跡
対CPU基礎講座
第1回 C・Sとの違いと前半ステージ攻略
担当：K・K・雪風



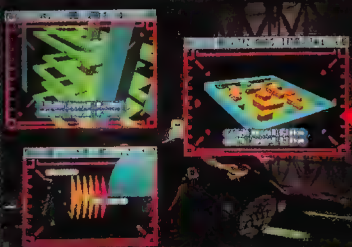
このコーナーではC・CのCPU戦の攻略を行っていこうと思う。
まず、前作とどの辺が違うのかを確認していこう。

C・Sとの違い① 充実したシナリオ！デモにも注目だ！

まず、世界観からチェックしたいと思う。前作のシナリオはビークルを使った戦闘ゲームという設定であった。今だから言えるが、エンディングもなかったぐらい悲しいものだった。
しかし！サイバーコマンド（以下サイコマと略）は違う！完成されたシナリオ設定はもちろん、写真のようなキャラ専用のデモをはじめ、一定エリアクリアで次のエリア侵攻の様子が流れたりと演出面でプレイヤーを盛り上げてくれる。そのデモも単なる演出だけでなく、実は次のエリアのマップが映しだされたりもするので重要だぞ！



コロニーに到着したアンドロメダ。キャラによってデモが違う。



突入中に出るデモには次のエリアの情報が…。

C・Sとの違い② タイム制が廃止！タイムアタックモード

次にシステム的に対CPU戦においてサイコマで変更されたものについて説明していこう。

●トレーニングモードの廃止



やっやられた！これでもうゲームオーバー。気合を入れてかからないとね…。

前作で選択できたトレーニングモードがサイコマではなくなり、純粋に対戦かCPU戦かの2つだけになっている。トレーニングモードは初心者のためのものだったが、サイコマでは、ゲーム中に初心者用のアドバイスが時間を止めて説明してくれるようになっている。



タイムアタックモード用のタイマーは右下に表示してある。

●タイム制の廃止、タイムアタックモードの導入

その他に変化したことは、タイム制の廃止である。前作のCPU戦は何度やられても自分の持ち時間内に相手を1回でも倒せばよかったが、サイコマではそれはなくなり、一度やられたら即ゲームオーバーになってしまう。時間も相手キャラにより70秒ずつと設定されているので早く倒しても遅く倒しても次のキャラは70秒になる。
その他、前作では偏差値で得点を付けていたがそれもなくなり、タイムアタック制となった。ラスボスまでのクリアタイムを競うタイムアタックはかなり熱そうだぞ！



初心者のために表示されるアドバイスも重要だぞ！

C・Sとの違い③ 一貫したマップ構成

最後に面構成について説明しよう。ステージの構成は右のマップのように、都市エリアからラーマの所まで全5面で構成されており、それぞれのエリアを守っている。
出てくるキャラの順番は次のようになっている。

●第一エリア（都市エリア）
ムラサメ→ピースキーパー→ワイルドベア



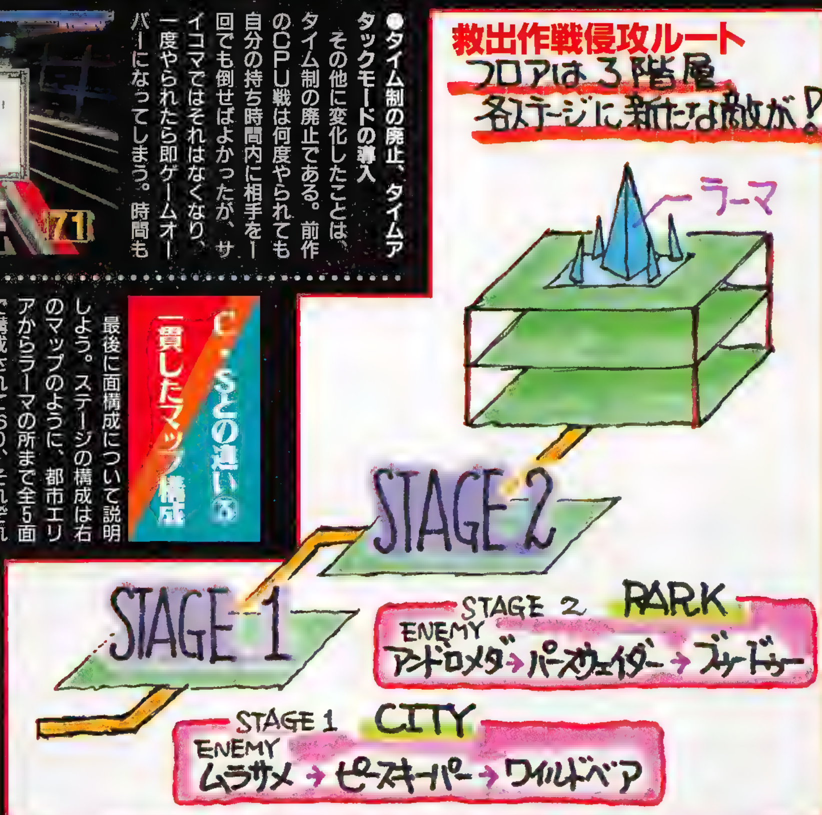
エリア中3機いるのでそのまま出てくる。その時相手の情報が流れる。

●第二エリア（公園エリア）
アンドロメダ→パースウェイター→ブゥードゥー

まず、プレイヤーが相手をするのはプレイヤーが選べる6機種。見てのとおり、同一マップで3機と戦い倒したら次のキャラがすぐ出てくるようになっている。



最初のエリアからいってみよう！（突入シーン）



そしてこの6機を破壊するとラーマがいるタワーブロックへと移るのだ。
今回のCPU攻略はこの第一エリアに限定して見よう。

第一エリア攻略 習うより慣れろ！

第一エリアは最初のエリアだけあってCPUのパターンもかなり楽になっている。
マップ構成をみても直線的で広い場所が多いので敵を見つけやすく、動きやすい。
このエリアでは肩ならしと思ってビークルを動かすことを中心にCPUと戦ってみるとよいだろう。ちなみにこのエリアだけはアドバイスが必要に応じて出てくるので初心者の人はアドバイスをよく読んで戦うようにしよう。
次にこのエリアで登場する3機のビークルの特徴を説明していこう。

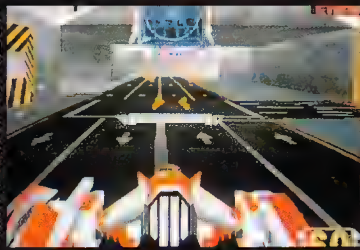


基本は接近することかも？ムラサメは接近しすぎるとこれ。

●ムラサメ
デモ終了後、正面奥にいる機体こそ、ビームサーベルが特徴のムラサメである。このキャラは接近して戦おうとすると、すぐ離れようとするので一定距離で副装備主体で戦うようにしよう！

STAGE 1の地形マップ





この辺で戦うとミサイルを避けるのも楽だし狙いやすい。



この辺のラインもよい。ワイルドベアとはここがよい。



中央部はかなり広いが意外な所に障害物があるので注意。



スタート地点。遠くに見えるムラサキ色が相手だ！

●ピースキーパー
5発同時にミサイルを撃つピースキーパーが次の相手。5発のミサイルでこちらがビビリがちだが、連射はほとんどしてこないので常に正面に捕らえるようにして主武装主体で戦えば余裕。

●ワイルドベア
最後の相手はワイルドベア。動きが遅いので簡単に捕らえられるが、装甲が厚い上に攻撃力がある。写真の②のような地形で出たり入ったりして戦うようにしよう。



ワイルドベアとは正面で戦うな！

初心者のために必勝3カ条を伝授

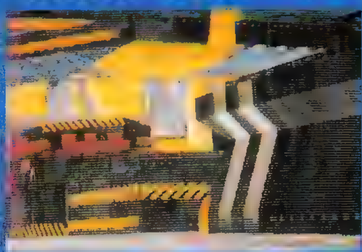
この3機をクリアするとデモに移り、次のエリアへと移る。この第一エリアは本当に肩ならしなので上級者はサッサとかたづけてしまえる。
初心者でも簡単なはずだが、どうしてもクリアできない人のために必勝3カ条を伝授。
①まっすぐな地形で戦え！
②近～中距離で戦え！
③副武装をメインに主武装は温存せよ！
この3つに注意して戦ってみよう。おのずと道がひらけるぞ！

上層階を守るボスキャラのシルエットを大公開！



次回より本格的に攻略スタート！ ボスのシルエット公開

さて、今回のCPU攻略コーナーはどうだったかな？今回はちゃんとした攻略というよりもヒント的なものになってしまったが、次回はもっと深く攻略していく予定だ。
最後にプレイヤーが選べる機種以外に上層階でラーマを守るビークルのシルエットを入手したので公開しよう。
シルエットを見る限り、戦艦のような大型のビークルのようだし、もう一つは花のようでもある。
いずれにしてもかなりの強敵であることに間違いはないだろう。実はこのシルエットのボス以外にもあと数機ラーマを守っているぞ。





紅の追撃者

パースウェイダー

自動追尾バルカンを駆使し、攻撃に次ぐ攻撃で敵を粉砕せよ!!

担当：DS1

バルカンで敵を封じこめ!!

パースウェイダーは、副武装の自動追尾バルカンが使いやすい上に強力だ。その性能の高さは、副武装というよりも二種類の主武装を使っているような感覚を受ける。

逆に言えば、自動追尾バルカンをうまく使わないと、パースウェイダーは大幅な戦力ダウンを余儀なくされてしまう。

自動追尾バルカンを使いこなすことが、パースウェイダー強化の近道だ。



自動追尾バルカンは敵にとってかわしにくい武器。

パースウェイダーその基本戦術

パースウェイダーは、遠距離、近距離どちらも平均的に戦うことができる機体である。ただ、あくまで平均的なだけで、徹底した遠距離での撃ち合いや、接近戦でもつれたりすると意外なもろさを見せる。

具体的な戦術としては、強力なバルカンを使って相手のリズムを崩し、バルカンをかわそうとする相手の動きを読んでミサイルを当てていく。

この戦法を言葉どおり実行するには、ある程度の慣れを必要とするが、完璧に実践することができれば相手をパニックに陥れることができるだろう。

パースウェイダーは、機体の移動速度が速いほうではないので、撃たせずに撃つ戦いをしよう。バルカンさえうまく使えば、試合の主導権は完全にパースウェイダーのものになるぞ。



バルカンで敵を追い詰め、ミサイルを撃ちこめ!!



撃たせずに撃つ、そんな戦い方ができればOKだ。

好敵手（ライバル）はどの機種か？

対戦でパースウェイダーが苦手とする機種は、ズバリ「ブウードゥー」である。

前述したように、移動速度がさほど速くはないパースウェイダーは、ブウードゥーのミサイルが非常にかわしにくい。

ブウードゥーを相手にする場合は、他機種を相手にするときのように、遠距離からバルカンで牽制することはあまりせずに、一気に距離を詰めていくことを考えよう。

ほかには、同キャラ対戦で同じパースウェイダーを相手にした場合が、かなりやりにくく、慣れが必要だ。



ブウードゥーのミサイルはかわしにくく、逆にこちらのミサイルはブウードゥーによけられやすい。

軽量機なのに重武装 それがパースウェイダー

パースウェイダーのミサイルは、中央ではなく左の砲身から発射される。つまり自機の左方向に位置する敵に対しては、若干の優位性を持つことになる。

これを完璧に意識して使いこなすのは難しいが、角などの攻防でこれを知っていれば、思わぬチャンスが訪れるかもしれない…。



パースウェイダーとワイルドベアは、ミサイル発射口が中央ではない。

とにかくパースウェイダーは、自動追尾バルカンを使って一気に攻めきることを考えていこう。

ミサイルのストックも5発分なので、近距離からバルカンとミサイルで攻めれば敵を圧倒していける。敵が弾切れだと思ったら、迷わず攻める勇気も必要だ。

パースウェイダーは攻めの一手、これにつきる。



紫炎の妖刀

ムラサメ

副装備のビームサーベルを駆使し、防御を攻撃に加え、敵を圧倒せよ!!

担当：ずるずる

攻撃が防御になる! ビームサーベルで攻め込め!

ムラサメの副装備であるビームサーベルは、他のマシンと違い、エネルギー充填をすることで撃てるのがポイント。撃ち切ってしまっても、すぐ充填されるのが利点だ。
さらにバリアとしても使用可能ときてるからすごい。
これを防御に使いつつ、突っ込んでいき、主武装である5連装の主砲を撃ち込んでいく。連射が可能。なので、これにより一発逆転も可能だ。
その威力は、接近時において最強の武器となる。

ムラサメ その基本戦術

ムラサメの性能をここで今一度振り返ってみると、重い機体のため、やや移動速度が遅いという点がある。
敵を追い込むという形にするにはやや不利な点もあるが、逆に相手が近づいてきてくれるのであれば、その点は解消されるといっていい。
装甲が厚い点もそれを可能にしているといっていいが、あまり過信してしまうと、一気にたたみ込まれる可能性もある。また、ミサイルがないだとか、自分が不利な状況、ビームサーベル充填中などといった場合、負けを覚悟しなければならない。
さて、そんな条件下でのムラサメの基本戦術はということになると、やはりその性能が発揮される接近戦へもっていくことだ。
簡単に接近戦へと言っているが、相手を発見し、その動きを観察し、敵がどんな状況なのかを把握していなければその行動は意味をなさない。
これができるまでは、ほかのマシンの基本と同じように、障害物を利用しながら攻撃し、ビークルに慣れることから始めることが必要だ。



連射ができる主装備のミサイル。中・遠距離ではメインになる。



中・遠距離になったら先読みのミサイルを主体として戦う。



接近戦の基本戦術は、このように、副武装で押していく。

非常に不親切な言い方ではあるが、この機体を使いこなすということは、まずそのレベルに達していなければ、意味がないからだ。自分が向いていないと感じたら機体の変更が必要だ。



副武装で押しつつ、主武装のミサイルを撃ち込む。

臨機応変に攻撃方法をとろう

レーダーを見つつ敵を観察し、一気に突っ込んでくるのを待つ。待ち主体であるが、これもビームサーベルを生かすための戦術だからである。
しかしこれだけでは、もし敵が逃げたら、中距離、遠距離になったときの対処法も知っておく必要がある。
中距離では、敵にもよるが、ミサイルの誘導が強いものに対しては障害物の陰に入り、緊急回避ができる体勢をとる。もちろん動きながらだ。
遠距離ではこちらに勝ち目なし。射程範囲に入るまで障害物を利用し、近づくようにしたい。

先読み攻撃で圧倒!

相手の攻撃を無にすることができるビームサーベルを盾にして、突っ込んでいく攻撃もいいが、相手が速いときなどは、その目前から消えることの多い。
動きの速い相手は、一生懸命になって障害物をぐるりと回わってこようとする。
そのときが狙い目だ。相手の速さを考え、その方向を確認して、次に現れる場所へ頭を向けて、いないところにミサイルを発射する。すると見事に命中ーやるしかない!



遅い相手には、こんなビームサーベルによる痛めつけも可能。



漆黒の狙撃手（スナイパー）

ブゥードゥー

ヒット&アウェイで攻めることを頭に置き、とりあえずはブゥードゥーの操作感をつかんでほしい。

担当：スイッチON！　MAN次郎

猟犬とは言ったもんだ!!

ブゥードゥーの副装備は、弾を撃った後に魅力がある。

それは、相手が近くにさえいれば（キャラ前方）照準を合わせなくとも、副装備がまるで血に飢えた猟犬のごとく相手にくらいついてくれるホーミング弾だからである。

また、その機能を十分に活用すれば、自機のレーダーがジャミングされているときも、これを使って相手の方向を知ることができる。



このキャラは、機体が小さくちょこまかしているので、かなり狙われにくい。



主装備のスピードは、文句なしに一番である。

そのかわりといってはなんだが、猟犬ミサイルは他機種とくらべた副装備の中で、一番連射能力が悪いと言っても過言ではない。弾のスピードは気になるが、他の性能で十分リカバリーされているので、欲張るのはよそう。

黒の戦術

主装備の性能は、とにかく直線的で早いと思ってくれればよい。そのスピードは、相手を正面に捕らえたとき、最速のアンドロメダでさえ恐れさせるほどである。

ブゥードゥーは、とにかく移動スピードが早く、ちょこまか動くことをオススメするぞ。その間に敵が近くにいれば、バルカンを多用して「動け!!」と無言で語る。

その後は、相手の行き先に主装備で弾を撃ち込む。このとき、落ち着いてミサイルを狙ってくるやつには注意し副装備での攻撃をひかえて敵の攻撃を見るように。

相手が遠間にいるときには、できるだけ自分の姿を見せないようにして、本格的にスナイパーを徹底する。距離をとり、後ろに回り込んでもいい。

だが、遠距離から撃つと相手により避けられやすいので覚えておこう。とにかく物陰から撃つべし!!



壁を利用することは基本。地形は知っておけ!!



スピードをうまく使いこなし、できれば相手の後ろにつけるよう心がける。

天敵か!?

とりあえず相手にしてイヤな機種はアンドロメダ、ピースキーパーを挙げる。

アンドロメダは、自分のスピードを上回るためか、目を離すことがどうもできず、ヒット&アウェイがしにくい。こいつを敵に回したときだけは、近づかないようにして狙撃していこう。

ピースキーパーを相手にしたときは、できるだけ見える場所に行って中間距離以上近づかないように注意する。近すぎると、一気に集中して攻撃される可能性が大だからだ。こいつは、ナナメ60度から横にスライドしつつ、回り込むようにして戦っていこう。

最後に、この海中生物のような機体は、地上を滑っているあの足回りが気持ちいい。忍と書いてあるタイヤも、かなりいい味を出しているのでぜひとも見ていただきたい。



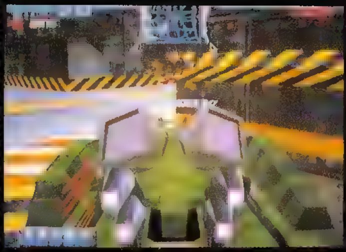
この距離が相手の弾をかわしやすいぞ。



城塞の砲台
ワイルドベア

**えっ、タダの「待ちプレイ」専用機だって？
はたしてそうかな!?**

担当：立衆多（鬼軍曹）



相手が視界に入っていなくても、動きを予測してミサイルを撃てば…。

巨体、怪力、鈍足 ベアには寄るな、近付くな!!

ワイルドベアのよいところ。それは全キャラ中最強の破壊力と追尾機能を誇るミサイル、および防御力を備えていることである。

逆に短所は、その重装備ゆえの鈍足。さらにサブウェポンのバルカンが使いにくいため、接近戦は大の苦手としている。

したがって、この機体は相手との距離をできるだけ広げて戦う（「長距離戦」というヤツですネ）のがセオリー。相手の動きを徹底的に予測して、側面や背後に強力ミサイルをおみまいするのだ！

基本戦術指南 とにかく頭を使え！

●攻撃編

まずはその巨体を物陰に隠し、レーダーをよく見て相手を視界に捕らえることから始めよう。ノコノコと広い空間に出てきた相手にさりげなくミサイルを撃ち、再び隠れる。このときミサイルは相手の進行方向寄りに少しズラして撃つとよい。たとえ角に隠れても、見事に相手を追尾するぞ。

相手に発見された後は、横に回られないよう常に相手と正対（少々のズレは可）しながら後退する。そのためにも地形をある程度頭に入れておくことが必要だ。そして物陰に隠れる瞬間にミサイルを撃っておく。そしてそのスキにまた距離をとってしまうのだ。ワイルドベアのミサイルは最高6発までストックできるので、まずは積極的に使用してその性能のよさを体験しよう。エッ、どうして命中するの…と感動することウケアイだ！



接近されるとまさに鉄クズ!?とりあえずサブウェポンで応戦するが…つら過ぎる。



出合い頭に見事サクレツ！相手はまさに「暗中模索」という名の恐怖にさいなまれる…。

●守備編

もし不幸にも接近戦に持ちこまれたら、近くの曲がり角を探してすぐそこへ入り込むことを考えよう。他のキャラクターのように、機体を左右に振ったところでどうにかなるワイルドベアではないのだ（トホホ…）。サブウェポンで応戦しようにも、変則的な弾道（ヘビが地を這うようなカンジ）のため、正確性は期待できない。

中距離戦では角を曲がるときに注意しよう。前方からミサイルが飛んできたら、その鈍さゆえ、わかっていても避けられないことが多いからだ。

つまり弾を避けるときにも、「読み」が重要になってくるワケだ。鈍さはキミの頭でカバーせよ！

ワイルドベアの好敵手 やはり予想どおり…

最大の強敵となるであろう相手は、ピースキーパーではないかと思われる。サブウェポンの正確さは比較にならず、こちらの自慢のミサイルを例の広角弾で楽々と相殺してしまうからだ。またバースウェイダーも、サブウェポンのお手軽さを考慮すれば嫌な相手であろう。最悪の場合、一回の接近戦で瞬殺されるなんてことも…。何がなんでも序盤でリードを奪い、後半相手が勝負をかけにくるところを迎撃するパターンに持ち込め！

ワイルドベア 今後の課題

ズバリ、相手にミサイル補給の動きを読まれないようにすることである。これがバレると、まんまと苦手の接近戦を催促されてしまうぞ。相手の動きを読むばかりでなく、こちらの行動を読まれない訓練も必要なのだ。



さらに接近されると、自慢のミサイルも役立たずに。だから逃げるが勝ち！



相手の弾を利用して、ミサイル4発をありがたく頂戴するのもひとつの方法だね。



蒼き疾風
アンドロメダ

**アンドロメダ最大の武器は
その機動性にある!**

担当：K・K・雪風

アンドロメダは機動力がすべて

アンドロメダの特徴はその高機動性にある。他の機種より旋回、加速、最高速のどれも劣るものはない。

その機動性を得たために装甲や武装に欠点がありそうだ。

まず、武装からみてみよう。主武装は4連装のホーミングミサイル。青白く、矢のような形をしている。性能をみると、誘導性もまあまあ、威力もそこそこと、標準レベルのミサイルと言える。主武装に特徴がない分、副武装に特徴がある。見た目は通常のバルカンと一緒だが、威力がかなり高く、全キャラ中最大を誇る。自動照準ではないので最初は当てにくいが、慣れてしまえば余裕。アンドロメダの機動力をプラスすればかなり強い武装と言えそうだ。

次に装甲。機動力が高いだけにかなり薄い。まるで前作のブルーライトニングである。ミサイルも怖いがバースウェイダーのような自動照準式の副武装がかなりキツイ。バリバリダメージを受けてしまうので要注意だ。

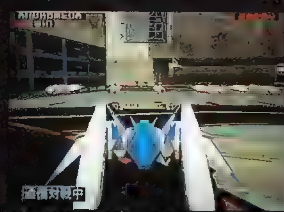


重い相手にはこのように回り込むように攻撃せよ!

アンドロメダの基本戦術とは?

以上のアンドロメダの性能を踏まえた上で基本戦術を考えてみよう。

まず、相手が遅い機体のとき、主にワイルドベアやムラサメだが、こういう機体は正面から戦うことはしないほうがよい。だからといって遠距離で戦うのではなく、地形をうまく使って相手の側面に入り込む。そしてそこから接近戦をしてこちらの高い旋回性能を利用して相手の周りを回りつつ、攻撃。こちらに振り返りそうになったら加速して間合いをとる。そしてまた地形に潜り込んで攻撃のチャンスを待つ。こういう戦い方がベスト。



バースウェイダーのの副武装で攻撃されるといたい!

次に機動性がさほど悪くない機体には、接近戦よりも距離をおいて戦うように。どれくらい開けたほうがよいかといえば、ズバリ、相手の副武装が当たらない距離だ。先ほど説明したとおり、アンドロメダの装甲は薄い。副武装をくらうだけでも相当のダメージになる。スピードが遅い機体相手なら楽だが、普通の機動力を持っている相手に接近してから距離を開けるのは至難の業。だから距離をとって戦うのがベスト。ちなみにこちらの主武装の射程距離は約マップ2分の1より若干短いくらい。その射程距離で戦うようにするのがよいだろう。

このようにアンドロメダの基本戦術は武装を使ったものではない。その機動性を使うものばかりだ。



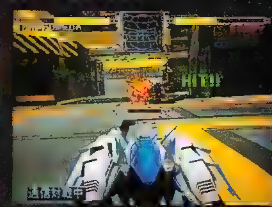
地形を覚えて大きく移動!相手と距離を開けるのも重要だ。

苦手キャラは理論上ないはずだが?

ミサイルや副武装がすべてちゃんとした操作をすれば避けられるアンドロメダに苦手な相手はいない。強いて挙げるとすれば、副武装の強力な機体か機動力がある機体。つまり、自分か、バースウェイダー、ブウードウーぐらいである。

しかし、アンドロメダの真の最大の敵は地形とレーダーのジャミング。

特にレーダージャミングには気を付けるように。でないとあっという間に接近されて大ダメージを受けてしまうぞ。



ムラサメのビームサーベルも要注意だ!



この最速形態を維持することがアンドロメダでは必要だ。



白銀の勇者
ピースキーパー

俺が撃つ弾幕はハッキリ言ってクモの巣だ。どんなヤツでもつかまえて食っちまうぜ!!

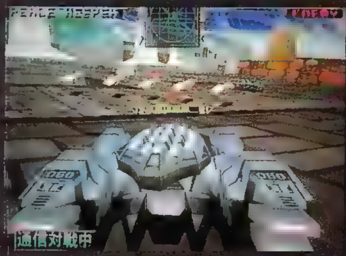
担当：歯とデコが光る「かんぬき」

売りは強力な5連装ミサイルだ!!

ピースキーパーは、主武装の五連装ミサイルがとても強力な機体。このミサイルはかなり広範囲に広がりながら飛ぶために、相手の撃ったミサイルを相殺しやすい。

ピースキーパーと他の機体が向い合って同時にミサイルを撃ったら、5発のうち1発は相殺されてしまうが、残った4発はそのまま相手めがけて飛んでいくのだ。

もし近距離から撃ち込むことができたなら、ほとんどの敵を回避困難な状況に追い込むことができるだろう。



これが5連装ミサイル。逃げれるもんなら逃げてみろ!!

ピースキーパーにおける基本戦術

ピースキーパーは、そのミサイルの性能から、主に近距離戦を得意としている機体である。

敵に近づくまでは、なるべくムダ撃ちをしない。ミサイルが広範囲に広がることを利用して近づいてから一気に攻め込むのがいい。

ヒット&アウェイ、というよりは、少し乱暴な感じだが、攻め込むときは全弾撃ちつくしてでも攻め切る。逃げるときは持ち弾4発すべて相殺してでも逃げることに専念したほうがいい。



多少バルカンが貧弱なのが気になるなー。



来たぁ〜、これは相当なプレッシャーになるだろう。

ピースキーパーは、この判断が、特に重要なのだ。

ピースキーパーのライバルは?

対戦でピースキーパーが苦戦する相手はムラサメ、アンドロメダの2機種になるだろう。

まずはムラサメ。理由は副武装のレーザーで、こちらのミサイルをことごとく撃ち落とされてしまうからだ。

対策としては、1回レーザーを撃たせ、そのチャージの間に回り込むことだろう。とにかく1度張りつくことができれば、ムラサメはスピードが遅いので、そのまま攻め切れてしまうぞ。

ムラサメには、ミサイルを一発相殺させてでも、ムリやり近づく。追い込みが最重要な機体なのだ。

そしてアンドロメダ。全6機種中最速のスピードがクセ者。一度でも横ハラを見せてしまうと、そこにつけこまれ、大ダメージをくらうことになる。反撃しようとして体勢を整えていると、もう視界にはアンドロメダはいない。

このようなことを防ぐにはレーダーを常に見て、相手の位置を把握することだろう。

もしアンドロメダに近づくことができても油断はできない。ピースキーパーと、アンドロメダが同時にミサイルを撃つと、チャージがアンドロメダのほうが多少早いため、そこをつけこまれることがあるからだ。捨て撃ちがほとんどできないので、かなりキツイ戦いになるだろう。

逆に逃げるときには、全弾撃ちつくしてでも逃げるのが吉。

この機体は、攻めるときと逃げるときの判断が非常に重要だ。しかし一回攻め込んでしまえばそのまままたたみ込むことができるぞ。



ミサイルも尽きたことだし…逃げろー。



ここまで近づけば一気に攻め込め!!

1Pプレイで上級完走!初級を走り込む!

ACE DRIVER™ RACING EVOLUTION

初級は、AT、MTでどこまで速くなれるかを追究。上級は、難しくて走れない!という人に、こうすればOK!を伝授するぞ!

担当：ずるずる

どうやったら走れるの?曲がれるの?

上級 1Pモード AT(オートマ)

EXPERT(PRO) CLASS

ミスすればスピン!無理すればスピン!
マシンにやさしく接すれば乗り越えられる!

上級をATで走る。上級は怖くて走れないという人へ、こうすれば楽に、事故なく走ることができるこれを伝授。

そのためにどうすればいいのかを今回、追求してみよう。

まず真っすぐ走れない人へ。急ハンドル、急加速はダメ。アクセルコントロールで安全運転をしよう。

スピンしちゃう人へ。無理な追い越しをしてないかな。ガマンして走ろう。

これだけで十分!

とにかく慎重に、ゲームだと思って手を抜かないことだ。

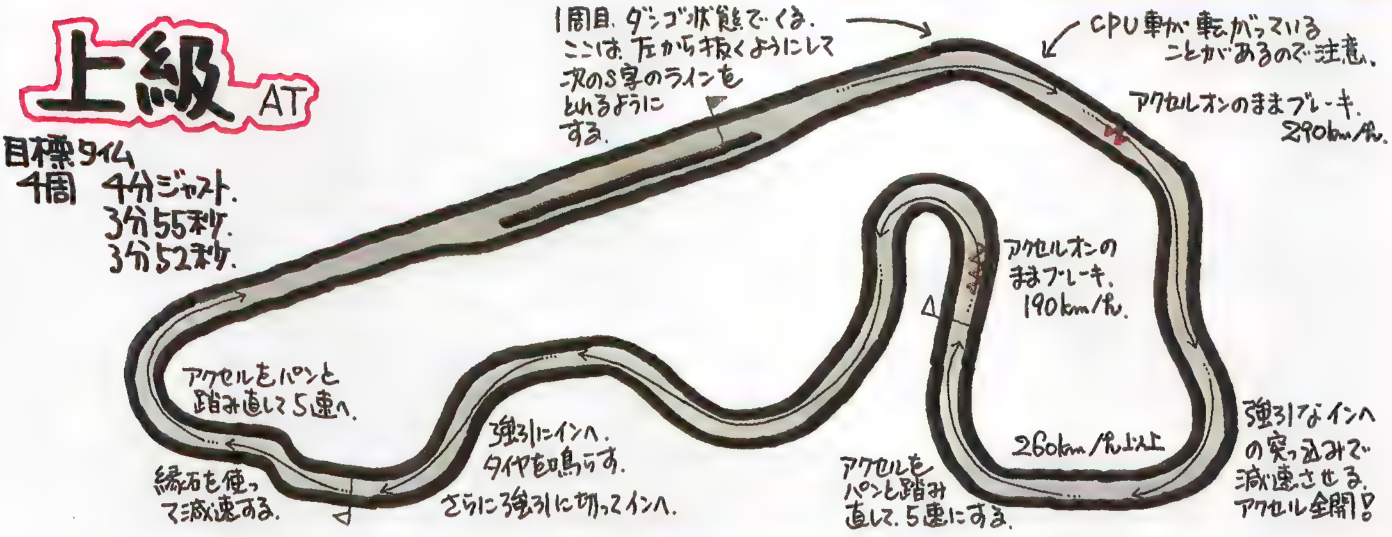
それからテクニックを得て、完走すること、そして順位を上げることを考えていこう。

ここで重要になるテクニックは減速方法。急減速をするとスピンしてしまう上級で、いったいどうやればいいのか。

それを覚えるだけで今回は十分。完走はこれで見えたと言っていい。

あとは効率のいい減速を身につけていけば上位入賞可能。

目標タイムは、4周設定で4分を切ること!



上級、AT(オートマ)でのスタート

パワーがある上級、ベタ踏みスタートは、ホイルスピンを生み、コントロール不能になる。それを防ぐため、スタート前は、1万5000回転に合わせ、シグナルを待つ。

青になったらそれなりに早く底まで踏み込んでいく。

すると、スッとスピンするぐらいで抑えることができ、効率のいい加速が得られる。



1万4千回転からグウッと踏み込んでスピンをさせない。

進入速度に気をつけろ!クロスエッジ「S」カーブ

前半のきついところということ、ここになる。

1周は加速中ということもあってそのまま全開でいける。

2周目以降では、減速が必要。

アクセルオフで進入するのが安全でいいが、より速く走るため、アクセルベタ踏み状態で、ブレーキをガン（1秒弱）と踏む方法をとる。

そのタイミングは、進入する少し前、まだS字へのラインをとる前の直線部分で行う。

必ず減速してからハンドルを切って進入すること。

立ち止まってはダメだ!
不屈の攻略闘志を燃やせ!!



ブレーキを1秒弱踏み、そしてアウトから進入すれば安心。



280km/h以上でもきちんとインをつくことが可能になる。

最初が大事! ヒュージコンテンツトンネル

S字をいっぱいのラインで抜けたらトンネルへ。トンネル内の右カーブは、



大きな弧をイメージしながらアクセル全開のままインへ入る。

1発でラインに乗せないとインに入れない。思っているよりも早めに切り込むこと。大きな弧をイメージする。

こうすれば超安心! ミッドウエストヘアピン

アクセルオフでブレーキ! これが一番の減速の基本。だがこれをここでやると、99%スピンする。アクセルオフを長くしてもその確率は高い。

では、どうすればよいか。

マシンがコントロール不能にならず減速ができる。曲がり方の中の1つとして、アクセルオンのままブレーキを踏むものがある。この方法非常は速効性の高いものだ!

やや時間のかかる方法だがこれほど簡単にヘアピンを曲がるテクニックはないといっていい。これで190km/hまで落とせばいいのだ。

ただ重要なのは、直線部分で、減速を完了すること。これができないと、インに入れず、遠回りすることになる。

それだけ気をつければいい。

発展系として、ブレーキを踏んでから、アクセルを少しずつ戻すと、より減速時間を短縮することができる。



直線部(かなり手前)で200km/h以下にする。アクセルは半オフでも可。



190km/hで安全にインをつくことができる。アクセルワークで進。



少しずつアクセルをオンしていき、コーナーを抜けていく。

次を考えラインを作る 高速コーナー群

高速コーナーが続く。ここからは、次のコーナーへのラ



長い右コーナー。縁石がないので、それに気をつけて走る。



ラインを変えて左へ。縁石にのり、アウトへ出ていく。

インを考えて、走り方を組み立てていく。

最後のS字からラインを引いてくると、中盤のコーナーがポイントとなる。

クリッピングポイントを手前にすると組み立てやすい。



早めにアウトにいき、1つめのコーナーへの進入に備える。



かなり真っすぐなイメージからハンドルを切り突っ込む!



タイヤを鳴らしながら2つのカーブを強引に抜ける。全開だ!

早めにアウトにラインを変えることで、最後のS字を直線的に走ることが可能になる。

ここは減速なしで、強引にタイヤを鳴らして抜ける。縁石にのりすぎなければスピンの心配はない。

縁石は使うぞ! フィットパインシケイン

走っていて楽しいのがこのシケイン。ここの抜け方次第で最終コーナーの速度が決まるからだ。

基本的には、斜めから入って右の縁石になるべくのらずに抜け左の縁石に車体をほぼのせて抜ける。片輪をのせる程度で抑えて最小限の減速では減速しきれない。



速度を殺さずに行けるが、それではオーバースピードになる!



縁石を上手に使い、のることで減速し、最終コーナーへ入っていく。

ここを280km/h進入で260km/hで抜けられればOK。その速度のまま最終コーナーへ進入していく。

どう走る? フランクヒープ

すべてはシケインの通過速度で決まる。その速度が高ければインを通る大きな弧が作れる。低いとそれ以上落とすことはできないので、アウト側を走ることになる。

その落ち方に気をつけ、できるだけインへ入り、そして250km/h以上をキープ。

落ちたときは、アウトを走り、240km/hをキープ。



オーバースピードならこのあたりまででアクセルオフで直しておく。



インへ落ちていくような感じでラインを作る。より真っすぐな感じで。



そしてアウトへ。ゆっくりハンドルを戻し、加速の準備をする。

無理な加速さえなくせばスピンしても怖くない!

バトルなどして運悪くダートへ。そしてスピン。急いでコースに戻らなきゃと思い、ついついフルアクセル状態に。

これが一番まずい。スピンしたら即、アクセルを半分以下まで戻し、二次災害をなくすようにする。

無理なバトルをせず、後で抜くようにすればコースアウトも減る。次第にコースアウトしなくなるので、ミスも減る。こうなればコントロールも思いのまま。ポイントさえ覚えれば上位も夢じゃないぞ。

スピードを落とさずに走ることがポイント！

初級 1Pモード AT&MT（オートマ／マニュアル）

BEGINER CLASS

上手な人との差は少ない。どこで差をつけるかが重要になる。

どれだけ微妙な操作ができるかが、さらに上のレベルへ上がっていくポイントとなってくるのが初級。

速度を落とすことが許されない中でいかに維持するか、いかに加速するか。

そのためには、ひたすら直線的に走るしかない。もちろん縁石を使ってでもだ。

究極の走りになるまではまだまだ時間が必要だが、その過程もまた大事。

まず発売1カ月でのタイムアタックをしてみたい。

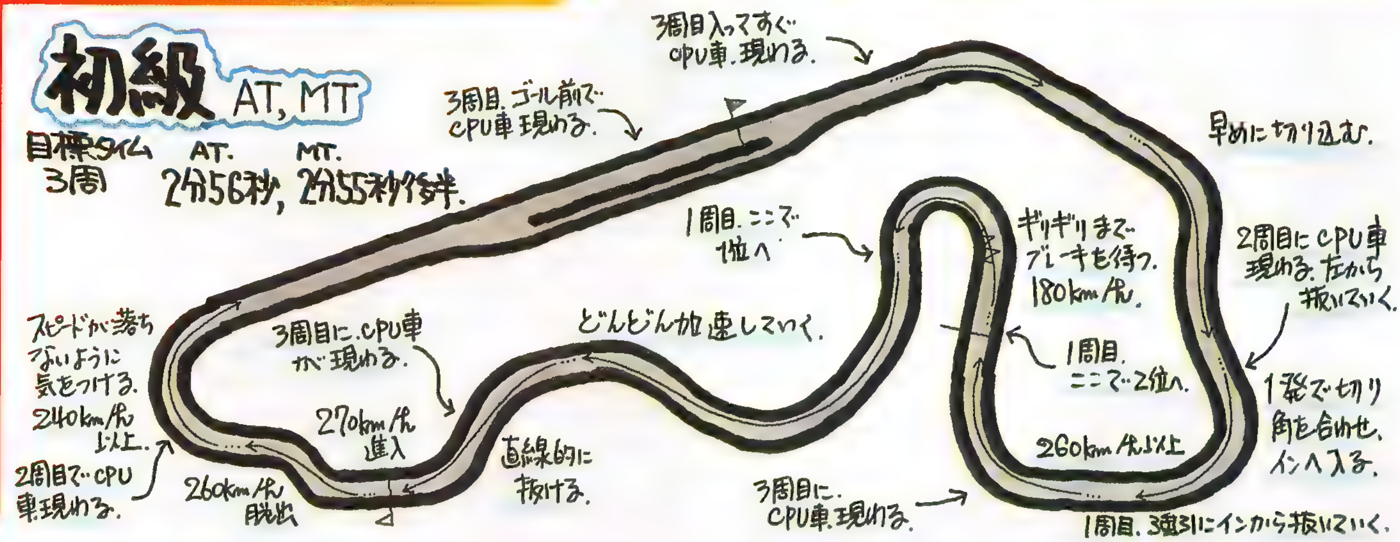
今回は、AT(オートマ)とMT(マニュアル)の両方を取り上げる。まずATでラインを確認し、行けるところまで行き、そして少し有利になるMT(マニュアル)でタイムアップ。

3周設定のAT(オートマ)で2分56秒、MT(マニュアル)で2分55秒70だ。

今回の攻略で狙うタイムは理論値では、そのタイムより1秒弱速いものを設定する。

走り込み次第では、今後さらに0.5秒は縮むと思われる。

ひたすら真っすぐ、そして速く走る。1発ライン合わせも必要な初級！熱いっすよ！



無難に…スタート

パワーのない初級でのスタートは、あまりホイルスピンを考えずにスタートできる。

しかしそれでもスピンはタイムに影響するので、完璧にするなら1万4000回転に合わせ、青になると同時にフルアクセルにする。

MT(マニュアル)では、各1万4000回転でシフトアップしていく。

進入角度に気をつけろ！ クロスエッジ「S」カーブ

S字を全開で抜けるには、1つ目の右カーブが重要。1発で進入角度を合わせ、インをつき、次の左カーブのインへラインを変え、そのまま左側をキープしつつトンネルへ入っていく。

早めのタイミングで進入だ。



速度を殺さないためには、切り込むタイミングが大事。かなり早めだ。



右、左と抜け、トンネルへは、そのまま左寄りのラインを走り、進入する。

弧を大きく… ヒュージコンテンツトンネル

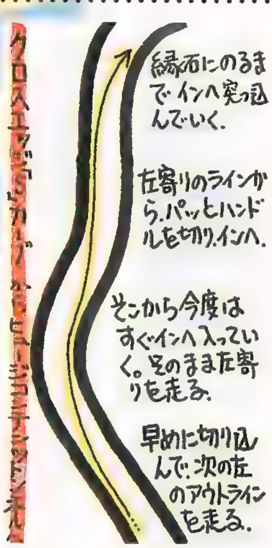
アウトからインへ。コース幅を有効に使い、一番速度の落ちないラインを走る。そのためには、アウトいっぱい、そしてインいっぱいまで使わないといけない。

AT(オートマ)、MT(マニュアル)でも同じ、260km/h以上キープで抜ける。トンネル後半では、ハンドルを戻す感じで走る。



速度の落ち方に気をつける。後半でなるべく真っすぐにする。

少しずつハンドルを戻すことで減速を抑え、加速して速く走るようにする。



スローインファーストアウト ミッドウエストヘアピン

ラインはアウト＝イン＝アウト。その中でスローインファーストアウトを行う。

全開状態からアクセルオフでフルブレーキング。やや遅れたところからハンドルを切り込み、インへ突入。

180km/hで進入し、ハーフアクセルでインをキープし、コーナー後半へ入ったら少しずつアクセルをオンにしていき加速していく。



アクセルオフのブレーキで短時間に減速していく。アウトから一気に！



アクセルをコントロールしつつ、インをキープ。そして立ち上がる。



ハンドルを戻しつつ、アクセル全開へ。敵車の有無に気をつけよう。

MT(マニュアル)は、一気に3速へ落としたあと、タコメーターを見つつシフトアップしていく。

直線的に走り抜ける! 高速コーナー群

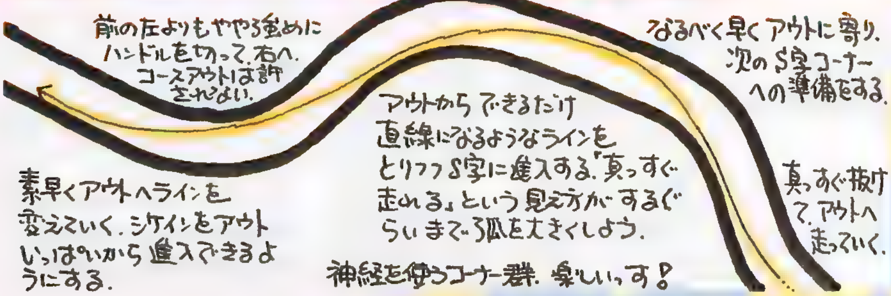
パワーのない初級、ここの高速コーナー群も気を抜けないところだ。

ここで考えることは、どうすれば高い速度をキープできるか、どこが一番落ちるかだ。

一番落ちるのは、後半のS字部分。ここをできるだけ真っすぐで走り抜けられるようにすることがポイントだ。

そのために、その一つ前のコーナーで、早めにアウトに出る必要がある。

しっかりアウトに寄れた状態からインへ入れるようにしたい。あとは敵車の出現のみ気をつければOKだ。

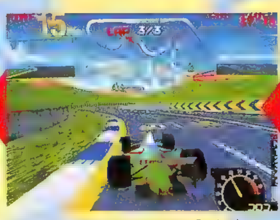


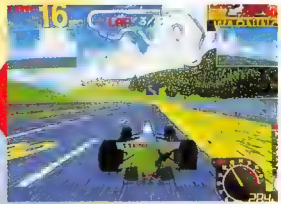
減速させるな! フィットパインシケイン

速く走り抜けるためには、縁石(カーブストーン)に深くのらないのが一番。AT、MTとも全開で進入する。

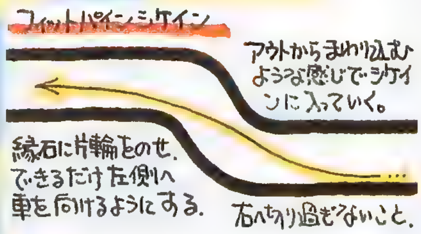
初級のトップスピードはそれほど低くないが、シケインに進入する速度は、他のクラスとあまり変わらないといっていい。


早めに右へ切り込むことでコースアウトが防げる。やや強めに切ろう。


もちろん縁石にのるのはOK。少しでもラインを真っすぐにした。


橋を渡ったあとは、流れるようなラインを作り、加速をしていく。

コントロールしやすい分、縁石にのらないようにできるが、そのラインをとった場合、次の最終コーナーで、アウトからの進入は不可能となる。




なるべく縁石よりも中に入らないようにし、速度を維持する。


強めに右へ切り、最終コーナーをアウト寄りに入れるように。

速度が落ちることを嫌うため仕方がないが、今のところそんな抜け方がいい。275km/hで進入して、260km/hで抜けていく。

インに入れない! フランクヒープ

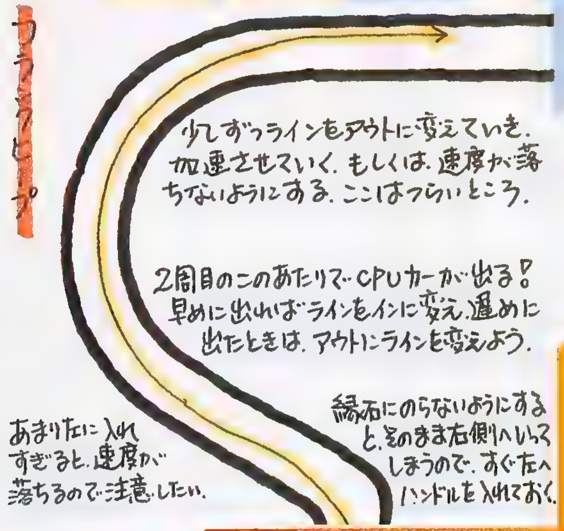
シケインからこのコーナーへ進入すると、その抜け方からアウトへ寄れず、ミドルからのライン作りとなる。

ここから大きな弧を作るべくインへ入っていくと…どんどん速度が落ちる!220km/h台までに!

これでは速く走れないので、ラインは、ミドルをキープしつつ、後半になるにつれてアウトへふくらんでいく。

このラインで走ると、245km/h以上をキープできる。MTは、進入時は6速のままだが、250km/hを下回ってから5速へ。そして加速してきたらまた6速へ入れる。


ややアウトからミドルまで入るようなラインをイメージする。




そしてアウトへ。真っすぐに走れるようにハンドルを戻していく。


インに入るのはここぐらいまで。これ以上入ると速度が落ちてしまう。

ひたすら真っすぐ走れ! 1周目で楽に1位に!

速度が落ちるのは早いが、上がるのも遅い。そのため落ちることをできるだけ抑えなければならない。

そのためには、できるだけハンドルを切らず大きな弧でラインを作って走る。よけいな操作はせずに、ひたすら真っすぐ走り、加速する。

減速するのも最小限に。非常に微妙な感覚が必要なところなのだが、やり込む中でつかんでいくしかない。上級のあとにやるとつらい。

ATとMTとで、1周のタイム差が今のところ0.1秒ほど。ほんの少しの差ではあるが、これが何を語るのかはやった者にしかわからない。




高速な上に、ラインが見えにくい。敵車にも気をつけてインを目指す。



ラスボス大攻略!!

DARIUS

ダライアス外伝

今回は初心者でも上級者でも役に立つ記事が盛りだくさんだ!

担当：

上級者おことわり!

超初心者向け Vゾーン攻略

「運なし」だろうが「運なし」だろうがおかまいなし。ビギナープレイヤーさんいらっしゃい!

担当：Fu-Bu-Ki=GED

とにかくノーミスクリアが目標だ!

とにかくダラ外をクリアしてみたい、というビギナープレイヤーのために、一番カンタンな「Vゾーン」を攻略していく。とりあえず目標はノーミスクリア。連射装置はなくても大丈夫だ。ルートは、A－B－D－H－I－L－Q－Vという、安全第一のルートを進んでいく。それぞれのゾーンが載っているバックナンバーも併せて読んでいってほしい。

B、H、[illegible]ゾーンでボンバーができるので、最初から持っている3つと合わせて合計6回使用できる。この6発をフルに使えば、ずいぶん楽に進むことができるハズ。ショットのパワーアップは、最高段階の1つ手前で止めておこう。これはゲームの難度をなるべく下げるためだ。

A、Bゾーン

Aゾーンは、1個目の金色（敵全滅）アイテムの場所さえ覚えていれば楽勝。詳しくは11／15号を参照してほしい。Bゾーンも、11／15号に書いてあること以外は特に気をつけることはない。ここまでのパワーアップをすべて回収して進む（特に[illegible]が大切だ）。ボスの直前に出現する赤アイテムを持ったザコを逃さないように気をつけよう。


まずこのレーザー砲台を壊すのだ。


レーザーザコ×3を連射で破壊しよう。

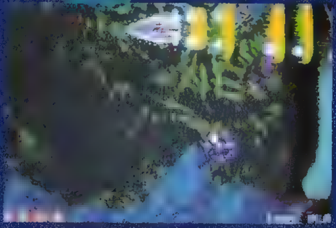
Dゾーン

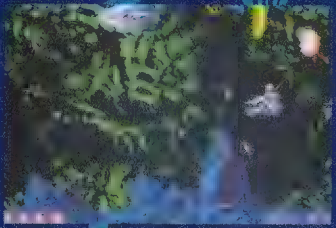
最初のザコ編隊の直後に出てくる中ボスは、出現したら画面の左端（上の方がいい）までさがって撃ち込む。こいつは、必ず自機の正面まで来て、いったん「ピタッ」と止まってから火の玉を3回撃ってくる。あせらずに火の玉を引きつけて（これが大切）下にかわし、すぐに元の位置へ戻る。これを3発分やればいいだけだ。

中ボスのあとに、左上から出てくる赤アイテムはわざと取らないで進もう。あとはボスまでにでてくるアイテムを全部取ってOKだ。宇宙洞窟の内部は11／15号のとおり、金色アイテムを使えばかなり楽になる。絶対に覚えておこう。

ボスは、真正面で戦うのが基本。ボスがゆっくり近付いてきても正面の左端で撃ち続けるのだ。10方向レーザーを撃ち終わったらすぐに下へさがり、ボスの反転をかわす。反転したら、またボスに接近して撃ち込む。このときに撃つ10方向レーザーは、レーザーの真正面が安全地帯。

そして、また最初の攻撃と同じように弾をばらまいてくるので、これも正面でかわす。ボスが反転して、背ヒレから青い3WAY弾を撃ってきたら次に10方向レーザーがくる。写真の位置でよけよう。


1UPは絶対に見落とすなよ。

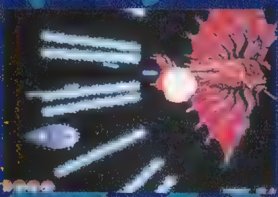

全滅アイテムさえ覚えていれば楽勝。

Hゾーン

この面は中ボスもおらず、ジャマな地形もない。比較的に楽な面だ。ここは11／30号を参考にしてほしい。

パワーアップは、最初の赤アイテムを取り、次に[illegible]個いっぺんにでてくる赤のうち、どちらかだけを取る。そして最後にでてくる赤を取れば、ショットは最高段階の1つ前。俗に言う最強状態になっているはずだ。これからは赤をすべて避けて進もう。

初心者泣かせのボス、ボタルイカではボンバーを2発使う。まず、最初にボスが弾をばらまいてくるが、ボスの前面に付いている短い足を撃ち、後ろに吹っ飛ばす。また徐々に弾をばらまきつつ近付いて


レーザーの角度はいつも同じ。[illegible]ここでかわせばいい。

くるので、ここでボンバー。

ボンバーが出ている間は下の足に重なって撃ち込み、速攻で壊す。足の根元を撃つより、一番先のパーツのほうが壊しやすい。もし、すでに下が壊れていたら、ここで上の足を壊してしまおう。

残るは上の足。弾をばらまいているときは、画面の下のほうで弾よけに専念し、レーザーモードになってから壊したほうが楽。

カン違いしている人をたまに見かけるので一応説明しておくが、この時点でいくら本体に撃ち込んでもダメージは与えられない。本体の判定がでるのは第2形態からだ。

そして足をすべて壊すといよいよ第2形態。黄色いホーミングレーザーを撃ってきたらボンバーを使って、目玉のあたりに重なって撃ち込む。次のレーザーモードで倒せないようなら撃ち込みが甘いぞ。



この弾の量はさすがにツライ。ボンバーで切り抜けよう。



レーザーの真ん中はスキマが広い
ここでかわそう。

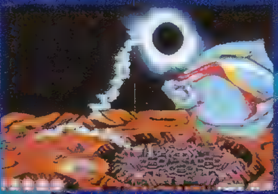
Lゾーン

地形のカゲにいるザコをしっかり撃っていけば問題ない。

ボスがでてきたら、ショットを撃ちながら画面内を大きくまわれば余裕で倒せる。隕石がでてきたからといって小さい円を描くように動いてしまうと体当たりされやすいので注意しよう。

ボスは、まず最初にユニットを数体射出し、このユニットに弾を撃たせるので、素早くユニットを破壊しよう。ユニットを出す前や壊した後など、スキがあったらボスの口に撃ち込もう。ボムが当たるほど近付くのがポイントだ。

ヒラメが反転してカレイになったら第2形態。まず上下に動いて子ガレイ（ちっこい魚）を次々と撃ってくる。アゴの下からでてくるところを全弾撃ちきろう。



サンダーレーザーは撃たれた瞬間に[illegible]にうごけばいいだけ。



子ガレイはアゴの下からでてくる。すべて撃ちきろう。



画面の右下が安地。

子ガレイ自体も弾を撃ってくるが、弾のスピードはものすごく遅いので、自機の目の前ギリギリまで引きつけてからよけること。

クイッと大きくよけると、子ガレイを撃ちもらして弾に追いつめられてしまうので、レバーをコン、コンと小さく動かしてなるべくボスの正面をキープすることが大切だ。

画面の上部で止まって子ガレイを連射したあと、スーッと右下にいき、写真のような弾を撃つモードになる。右下に移動しているときに写真のように安全地帯に入ろう。

Qゾーン

スタートして、ザコ編隊が後方から出現した直後、右下から中ボス登場。忘れずに速攻で倒してしまうこと。

洞窟内は地形がジャマで赤アイテムを取らされやすいので気をつけよう。

ちなみに、四角いゼリー状の地形には当たっても平気なので、1UPアイテムをだしたら、さっさとゼリーの中を通り抜けてしまおう。そして、ザコ編隊を倒した後に落ちついて1UPを取るのだ。このゾーンは12／15号を参考にしてほしい。

ボスは、周りの地形がジャマで大きく弾をよけることが難しい。だが、このルートどおりに通ってきて点稼ぎもせずに、中ボスもなるべく仲間にしないように倒しまくれば、ボスのランクはかなり落ちていて弾数は少ないはず。

こいつは口が弱点なので正面からバリバリ撃ち込み、弾を撃ってきたら下によけてまた正面へ。ウェーブだけじゃなく、ノーマルショットも当てるようにしたほうが効率がいい。

ボスが通常弾やレーザーを撃ちやめてピタッと画面右の中央に止まったら、わん曲レーザーを撃ってくる前兆だ。写真のように安全地帯でレーザーをかわそう。

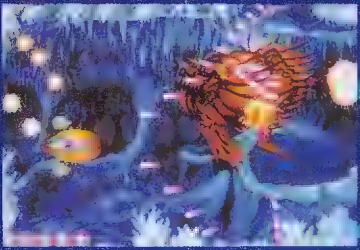
初めはここに入るのが難しいと思うかもしれないが、わん曲レーザーの前兆を見逃さなければいいだけなので、こっちのほうがぜんぜん楽。レーザーの間でよけるほうが遥かに難しいぞ。

しばらく撃ち込むと、3WAYを連射してくるようになる。ここからが第2形態だ。このときは、落ちついて真ん中の弾と外側の弾の間で撃ち込もう。

そのあと、細長いピンク色の弾を扇状にばらまく攻撃が



安地に入ればわん曲レーザーも怖くない。



ピンク弾をばらまき始めたらボンバーを使ってしまおう。

きたらボンバーを使おう。だが、効率よく撃ち込んでいればこの攻撃がくる前に倒すこともできるぞ。

Vゾーン

このゾーンの攻略は今号に載っているのでそちらもよろしく。

スタート直後にでてくる青アイテムを取らずにセトアマスター×2を倒し、そのあとで青を取れば、こいつでダメージを受けても大丈夫。もちろんバリアが小さくなったり、なかったりした場合は急いで取っておくこと。

中ボスのタコは、ボンバーを使って倒してしまえば安全。Hのホタルイカで2発、Qのカザミダイで1発、タコで1発使っても、この後にでるボンバーアイテムを取ればラスボスには2発使うことができるぞ。

ラスボスはフウセンウナギ。こいつはまず、通常弾の連射を3回してくる。これもやっぱり弾を引きつけてよける。

このとき、シッポはまだ攻撃をしてこないので、自機の近くをフラフラ動いていても気にする必要はない。

連射×3のあと、ボスの本体が左上まで来るので下へかわす。そして、いよいよシッポ攻撃の開始。このボスの攻撃とその対処法は、Vゾーンのページを参照してほしい。

このシッポ弾に追いつめられそうになったら、ボンバーを使って回避しつつ、ボスの口に重なって撃ち込もう。ボンバーはこの攻撃のために残しておいたものなので、ここで2発使いきってしまっても構わないぞ。

「ボス戦が始まったばかりなのにボンバーを使いきっちゃって大丈夫なの!?」とか思うかもしれないが、あとの攻撃は対処法さえ知っていれば全然コワくない。とにかくこのシッポ攻撃をしのげば勝ったも同然。ここが正念場だ。

その他の攻撃法の対処法は別ページのVゾーンのところを参照してほしい。ハデな攻撃にダマされず、落ちついていけば簡単に倒せるはずだ。

クリアできるようになったらCゾーンを通ってハイスコアにも挑戦してみては!?

このようなページが初心者ゲーマーの役に立ち、クリアできるようになってくれれば、担当としてとてもうれしいっス。ガンバレー未来のシューターたち！



なるべく口に撃ち込むため、引きつけて避けることが大切。



シッポ弾は無理をせずにボンバーを使おう。



このときは口を開けっぱなし。正面でガンガン撃ち込め！

ZONE V
惑星ダライアス　海底

RED 3　GREEN 4　BLUE 2　VIOLET 1

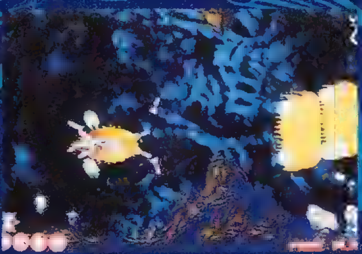
このゾーンは、ボスに行くまでもさほど難しくなく、ボス自体もカラボスのなかでは一番カンタンな部類に入る。ビギナープレイヤーが、とりあえずクリアを目指すなら、このゾーンがオススメだ。

まずスタートしたら、左からアームを持ったザコ編隊がくる。もしアームがない場合はすばやく取りにいったほうがいいが、余裕があるのならこのあとに出てくるセトアマスター（撃つと上下のパーツにパカッと分かれて飛んでいっちゃうヤツ）を倒した後に取ったほうがいいぞ。

この後に出てくるタコは、障害物もなく、かなりキャプチャーしやすいので積極的に狙っていこう。

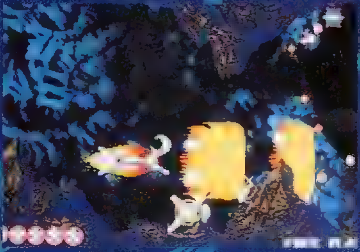
そして、深海の洞窟内部で気を付けなければならないのは、クローラー（天井や地面をコロコロ転がって弾をバラまくヤツ）だ。右上、右下、左下、左上、左下、左上の順番で出現するので、覚えておけばかなり楽になるぞ。


アームのアイテムの直後にセトアマスター。かならず覚えておこう。


深海は暗いので、クローラーを見落としが

クローラーのほかに気を付けるものといえば、アンカー（4方向にチェーンを伸ばす黄色くて丸いヤツ）だ。1回目は画面下から出現するので問題はないが、2回目は右上、右下と2匹連続で出現する。左上のアンカーをあわてて撃ちに行って右下のチェーン攻撃をくらったりしないように。

アンカー×2を倒した直後、上下の岩の裏にクローラーがたくさんいる場所があるので、ここは岩の裏からウェーブで倒しておこう。


アンカーを破壊したら、岩の裏からクローラーを撃っておこう。

ZONE V
ボス
RISK
STORAGE
マートラーム
フウセンウナギ

このボスは、口と尻尾からの攻撃がメインで、尻尾を壊すと下腹部発射口から特殊弾を撃ってくるようになる。ボスの攻撃方法さえ覚えておけば楽勝だ。

それでは、各攻撃方法をみていこう。

●口からの攻撃

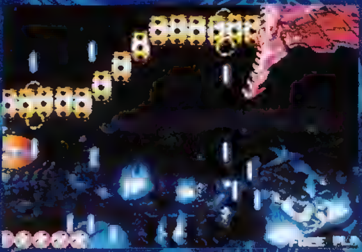
自機を狙って通常弾をバラバラ撃ってくる。このときにホーミング弾が混ざっていることもあるが、ショットで壊せるので問題ない。

ゴミのかたまりを吐き出す。ここのゴミは放っておくと分裂してしまうので、できるだけ早めに壊そう。

液体金属弾を吐き出す。自機を追ってくるのだが、大きく動き回っていれば大丈夫。コレの泡の部分にはしっかり判定があるので注意。

大ビーム弾を撃つ。自機のY座標に合わせて真横に撃ってくるだけ。液体金属との混合攻撃になるが、このとき、ボスは画面の左側には来ないので、画面の半分を大きくまわるように動けば両方とも楽によけられる。

ウロコ虫を吐き出す。こいつは自機を追ってくるだけだが、しつこいので早めに倒してしまおう。これも液体金属との混合攻撃になるが、同じようなよけ方で大丈夫だ。


このときは口を開けっぱなし。撃ち込むには絶好のチャンスだ。ちなみにココは安全地帯。

回転砲台を吐き出す。上下にレーザー弾を撃ちながら押し寄せてくるが、ヘタに逃げまわらずに正面ですべて撃ちきってしまったほうが安全だ。しかも、このモードのときボスは口を開けっ放しにしているのでバリバリ撃ち込める。

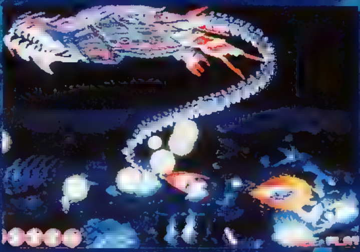
あらかじめ左端にいればレーザーに対して安全になっているので、撃ち込みたくない人はどうぞ。


口がバカッと開くと、とりあえず正面からショットをずらしておく。この位置ならどんな攻撃にも対処できるしね。

●尻尾からの攻撃

先端からレーザー弾。この弾は自機を狙っているのではなく、先端のパーツが向いている方向に発射される。

先端から中サイズ弾。この弾は先端のパーツの進行方向に発射される。例えば、先端が反対側を向いていても、尻尾の先端がこっちのほうに移動しているなら、中サイズ弾がこっちにくるワケ。これはけっこう簡単なので覚えておこう。


通常弾はともかく、中サイズ弾は貫通性があるのでまともにくらったらアームが2、3発分削られるなんてことも…。

腹部の□□を狙え!

ただ倒すだけなら楽なのだが、この場合は尻尾と腹のパーツをすべて壊すために、なるべくボスの口に撃ち込まないように戦わなければならない。

ボス戦が始まるとまず口から通常弾がくるが、最初はまだ尻尾の攻撃がこないので、このときになるべく尻尾にダメージを与えておこう。しばらくすると、このボスで一番きついモード、口と尻尾の混合攻撃が始まってしまう。このときにしか撃ち込むチャンスはない（ほかの攻撃のときは尻尾が画面外なので）。気合を入れて撃ち込むのだ。これ以外モードのときは腹のパーツ壊しに専念しよう。

シッポを破壊すると、下腹部から青い弾をボロボロと。コレを撃つと、自機めがけて突進してくるぞ。



ZONE X

惑星ダライアス　巨大要塞

RED 3　GREEN 5　BLUE 3　VIOLET 1

要塞に入る前に、セトアマスターの歓迎がある。1機しか出てこないのでしっかりウェーブを撃っていれば何の問題もないはず。

壁を突き破って要塞内に入ったら後ろからネシウムN編隊が出てくる。ここは、画面右上で出てくるのを待ち、チョンチョンとゆっくり下に移動しながらマルチボムで全滅させよう。最後の1機は[illegible]勲章を持っているので逃さないようにしよう。

自機が近くに寄ると反応してチェーンを伸ばしてくるスタンパーは、チェーンを撃って進路を開こう。

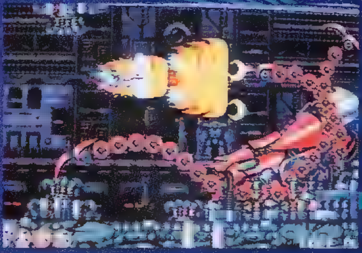
ロボカップは上から6機降ってくる。確実に6機撃ってから前に出るようにしよう。

まん中に壁があり、ラウカスが出るところは上下どちらに進んでもいいだろう。

ここを抜けると、またネシウムNが後ろから出てくる。撃ち方は、入り口と同じく右上スタートで下に移動しながら撃とう。しかし、ここは同時にジーザスM-10が出てくる。

このジーザスは、X座標が自機と合うと直角に曲がるミサイルを撃ってくる。ここでは、ネシウムNを撃ちながら下に移動しつつ、ジーザスのミサイルをかわすために少しずつ後ろに下がればいい。

まん中の壁にコンペイトウのようなクローラーが回りながら移動しているが、上下に分かれているであろうクローラーを全滅させてから前に出よう。上下どちらか一方しか撃っていないと、自機が前に出たときに後ろから回りこまれて弾を撃たれるためだ。



[illegible]こんな奴が出てくるとは。

ここで出てくるロロキンは、ムリに前に出て全滅させないで、上か下のどちらか一方の編隊を手堅く撃とう。

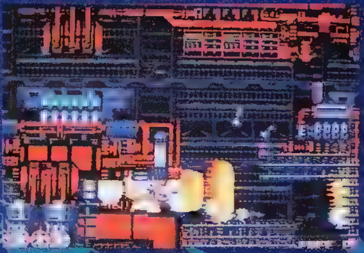
ジーザスM-10が出たあと、ダラⅡで出てきたオクトパスが行く手を阻んでくる。弱点は頭部。けっこう耐久力があるので、撃ち負けて押しつぶされないようにしよう。

このオクトパスのすぐ後ろにノウコマスターが隠れている。気付かずに、前に出てしまうことのないように。

このあとでも、ノウコマスターが不意を突いて出てくる。背景が墨色のメカっぽいところから奥行きのある赤色に変わったら注意。上からノウコマスターが降ってくる。ここが不安な人は、画面の一番後ろでウェーブを撃っていよう。

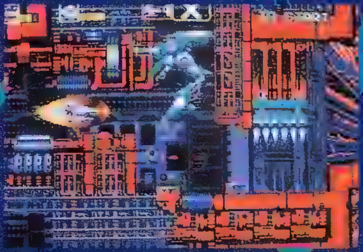
スタンパーが行く手を阻むところで、よく見ると地形にヒットマークが出るところがある。ここは、赤と緑の勲章が出る。自機のショット形態はおそらく赤ウェーブ白玉付きになっているはずなので誤って赤勲章を取らされないようにしよう。

このあとでも、地形にアイテムが隠されているところがボス前にある。ここでも赤勲章を取らされないようにしよう。



この後ろに緑勲章、前に赤、緑、青勲章とすべてのパワーアップが出る。

このアイテム回収に必死になっていると、上から降ってくるノウコマスターに押しつぶされてしまう。画面一番後ろに下がってノウコマスターを破壊してから回収しきれなかったアイテムを取ろう。



このノウコマスターを撃ってから、前に出よう。

ZONE X ボス HYSTERIC EMPRESS

コードネーム：タカアシガニ

例のごとく、赤ウェーブ白玉付きのショットにしておくこと。このショットでないと長期戦になってしまう。

ボスが登場して、床がガクッと下にズレたら戦闘開始。ここで、いきなり第1ポイント。まん中にボスが出現して右に移動する。この間は、ボスは攻撃してこないのだ。しっかりはりついてダメージを与えよう。

第1形態は、アワ攻撃のみ。初めの撃ちこみが決まればすぐに第2形態までもっていけるはずだ。

ボスの動きが止まり、少しかがむと第2形態になった合図。第2形態は、青レーザーとホーミングレーザーの複合攻撃と上からの体当たり攻撃。レーザーモードは、頭のすぐ上が安地。頭の上の安地に入りつつ、頭にダメージを与えよう。



ここに入って、ボムとサーチオプションでダメージを与える。

しばらくレーザーを出したあと、またボスは屈伸する。これは、1度画面外に消えてから上から降ってて体当たりしてくる前兆。ボスが攻撃をやめて屈伸したらすぐに、頭の上[illegible]よう。

上から降ってくる体当たりは、右下スミが安地。ただし、下の壁には当たり判定があるので慎重に右下スミに合わせよう。ボスが降ってきたら素早く逃げる。これは、次のハサミ攻撃をかわすためだ。

この次が、再びレーザー攻撃なのであらかじめボスの頭のほうに移動しておこう。

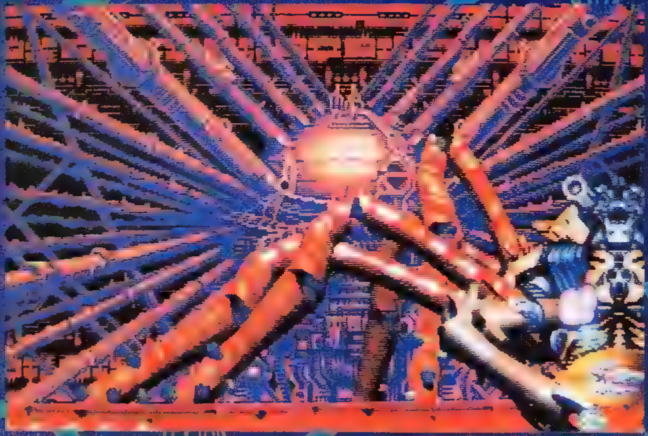
連射付きなら第3形態を見ることなく、初めのレーザー攻撃のときの撃ちこみで破壊できる。

連射がないと、地獄の第3形態になってしまう。この形態の攻撃は、気合でよけるしかない。これは、ただでさえよけにくい攻撃とまざってホーミングレーザーを撃ってくるためだ。



こんな攻撃がくると、さすがにどうしようもない。

第3形態は、アームがなくなるまでよけて、裸になったらボンバーを使って倒してしまおう。



ここにいれば、体当たり攻撃は怖くない。

ZONE Z

惑星ダライアス　マントル対流

RED 5　GREEN 2　BLUE 2　VIOLET 1

このゾーン、いきなり中ボスのタコが出てくる。ここは、ザコのマーロックが出るだけなので仲間にしやすいだろう。この面が始まったら、すぐに左上に移動し、タコの出現を待とう。タコが出すマーロックを全滅させると、斜めスクロールになる。斜めスクロールをするときは、ジーザスM-10が必ず出るので覚えておこう。

このジーザスM-10は、まじめに正面で全滅させようとすると、アームを削られやすい。安全にいくなら、右上のスミに逃げればいい。こうすれば、ジーザスM-10のミサイルに当たることはないのだ。

ただし、ここでは後ろからノウコマスターが出るため、右下の安地は使わないほうがいいだろう。

再び横スクロールが始まると、ショットを吸って通さないワザヤミの影にワカイシQ8が隠れている。ここは、直進攻撃をしかけてくるロロキンに注意して、ボムでうまくワカイシQ8を破壊しよう。

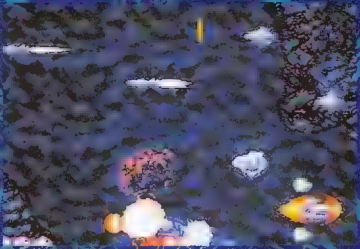
また、ワザミヤに当たり判定がないことを利用して、ワザミヤに重なってワカイシQ8を撃ってもいいぞ。

モークが後ろから出てきたら、また斜めスクロール。ここで金勲章が出るが、右下に逃げるならムリに取りに行く必要はないだろう。

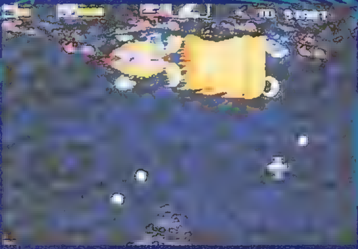
斜めスクロールが終わる前に、チェーンを四方に伸ばすアンカーが出る。ずっと右下にいるとダメージを受けてしまうので、右に地形が開けたら右下から移動しよう。

ここで、後ろから穴掘り機のシイカワが出てくる。このシイカワに、あとで壁に穴をあけてもらうことになるので破壊しないようにしよう。

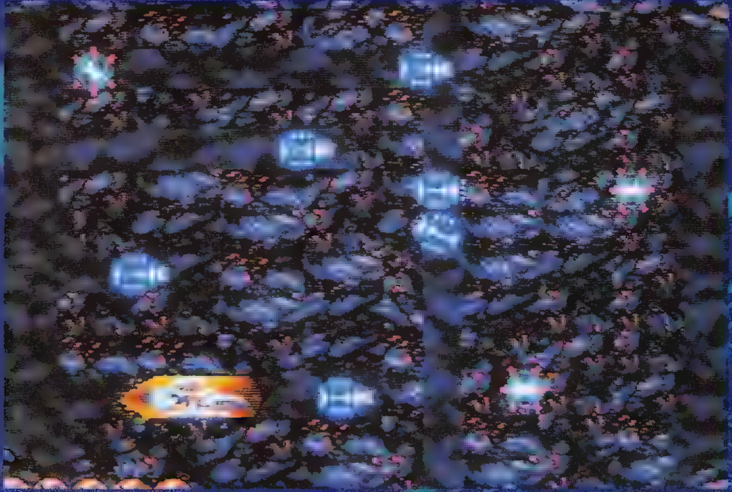
壁に突入する時の穴は4つ。ここは、一番下の穴に入ろう。こうすれば、穴の途中で他のシイカワやクローラーにじゃまされずに壁を脱出できる。



右下で逃げておこう。

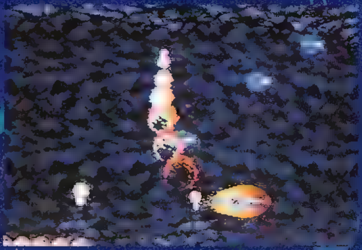


こうやって、ムリやりワカイシQ8を破壊することも可能。



一番下の穴に入ろう。

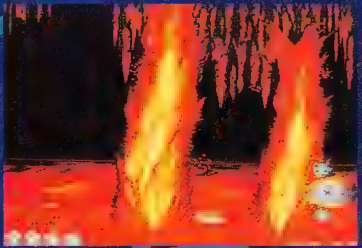
シイカワを誤って破壊して進路がなくなってしまうと死亡確定。アームが残っていようが、ツバーを使おうがダメ。壁を抜けることはできない。



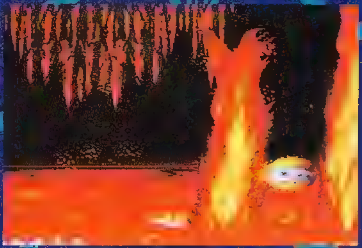
バーナーは、下から抜けると楽だ。

このバーナーのあとも斜めスクロール。もちろん、ここも右下でOK。

斜めスクロールが終わり、また右スクロールに戻ってしばらくすると溶岩地帯になる。ロロキン2編隊を撃ちきったら、画面一番前に出る。こうすれば、いやらしい火柱をやり過ごせるからだ。



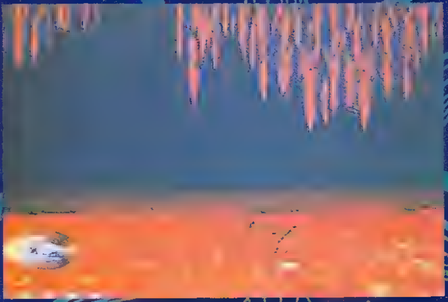
画面の一番前に出て火柱をやり過ごす。



一番前に火柱が立ったら、少し後ろに下がってかわす。

この火柱ラッシュの最後に画面一番前で火柱が立つ。この火柱は、少し後ろに下がってかわそう。このあと、前からロロキンが出てくるので、この編隊を倒したら画面後ろのほうまで下がろう。

一応、このパターンを使わなくても、火柱が立つ前に溶岩が盛り上がるのでよーく見れば適当にかわすことも可能だ。



下の溶岩をよく見ると、何か吹き上がる前兆がある。

ZONE Z ボス
CURIOUS CHANDELIER
コードネーム：

このボスは、完全にパターンになる。ただし、第2形態のポット(触手みたいなもの)の動きはちょっと例外。いつボスに撃ち込むのか、いつ逃げるかをしっかり把握してから戦おう。

まず、初めにくる攻撃は灰バルカン。このとき、3つ目のボンバーの右端に自機の



まずは、ここにいよう。


このカーソル攻撃は、斜めに動いてはいけない。

ケツをあわせると、このバルカンの死角に入ることができる。このとき、しっかり連射して下についている目にダメージを与えよう。ちなみにこの目は1本1万点入る。

次の攻撃は、四角いカーソルに合わせてバルカンを撃ってくるもの。この攻撃は、何も考えずに大きく動いていればいい。動きは、斜めではなく上下左右の4方向によう。これは、斜めに動くとなぜかカーソルにつかまりやすいためだ。

ノーミスでここまできてランクが上がっている場合、たまにカーソルが自機を狙わずにとんでもない方向に移動する時がある。このとき、カーソルが自機のほうにきてしまうと、どうしてもアームが削られてしまうがそのときは仕方ないだろう。

このカーソルをよけ終えると、ボスが左上に移動して灰色バルカンを撃ってくる。このときは、左下のスミが安地だ。

次は、またカーソル。このあたりからは、弱点の目にダメージを当てることを意識して動こう。

今度は、ピンクレーザー。ピンクレイザーは、反時計回り、時計回りの順で撃ってくる。ボスに近い位置で、小さな半円を描くようによければピンクレーザーに追いつかれることはないだろう。

ピンクレーザーのあとは、自機を狙ってくるピンク弾。このようにくい攻撃も、ボスにはりついてしまえば大丈夫。なぜか追尾してこないのだ。このときは、弱点の目に大ダメージを当てるチャンス。撃ちこみがよく決まれば、このあとすぐボスの形態を変えられる。

このあとは、カーソル、ピンク弾の順で攻撃してくる。ピンク弾は、ボスが左上に移動して撃ってくる。カーソル攻撃をよけきったら、すかさず左上に移動してボスにはりつこう。最悪でも、ここで形態を変えてしまおう。



普通によければつらいこの攻撃も、ボスにはりつけば問題ナシ。

第2形態はポットの体当たり攻撃。右下と左下のスミに誘導することを意識しながらよけると、ポットがバラバラになりにくい。

また、弱点の目に集中攻撃をあびせて次の形態にさっさと変えるのもいい。ボスの形態が変わると、ポットは自爆するためだ。ポットは1個1万点と高得点だが、絶対にボスに勝ちたいならこの攻略法はオススメだ。

クラゲ攻撃パターン

第1形態	灰色レーザー カーソル 灰色レーザー カーソル ピンクレーザー ピンク弾 カーソル ピンク弾
第2形態	ポット攻撃
第3形態	カーソル 白玉レーザー ピンクレーザー 3方向弾+カーソル 白玉レーザー ばらまき3方向弾

第3形態の初めの攻撃は、カーソル。これは第1形態のものと変わりなし。次にくるのは、レーザーに変わる白い機雷。左下から、ゆっくり右上に動けばこの攻撃はかわせる。早く右上にいきすぎた場合は、再び左下のほうに切り返そう。

今度は、ピンクレーザー。この攻撃は第1形態と違う。1回目のレーザーは必ず時計回りだが、すぐに連続してくる2回目のレーザーはどちら回りに撃ってくるかが分からない。2回目のピンクレーザーを撃ち始めたら、どちらに動けばいいのか瞬時に判断しよう。ちゃんと見ていれば、そんなにシビアではない。ここも、ボスに近い位置で移動しよう。さらに、このときは目にダメージを与えることも意識して動こう。


できるだけ、スミのほうに誘導しよう。


レーザーを引きつけながら、右上に逃げる。

このピンクレーザーが終わると、ゆっくり右上に移動してから3方向弾を撃ってくる。この3方向弾と同時に、カーソル攻撃もしてくる。ここはボスの真下に移動して3方向弾の死角に入り、カーソルをよけるといい。


ここに入ってしまえば、少し安心?

ボスが右上に移動するときに、しっかりはりついて撃ち込めば、この攻撃を終えたと同時ぐらいにボスを倒せる。

ちなみに、このボスだけはショットが最強状態でも構わない。

ZONE V'

惑星ダライアス　嵐の空

RED 3　GREEN 4　BLUE 2　VIOLET 1

ボス自体の攻略は12／30号を参照してほしい。ここではボスのストームコーザーに絞って攻略しよう。

装備はもちろん最強の一つ前、オレンジウェーブ自玉付きだ。途中で死んでしまった場合も、V'ゾーンで3つ出る赤勲章で、自玉の付いたウェーブに調節しよう。

ZONE V'
ボス
STORM CAUSER
コードネーム：オーデンシュ改

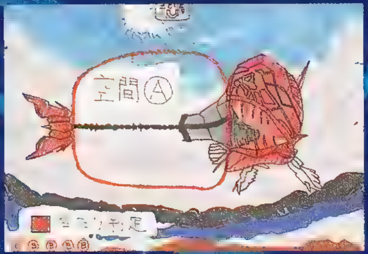
〈連付きパターン〉

ここでもう一度、連射ありの速攻パターンを詳しく説明しよう。

まずボスは下から現れる。このときはまだ当たり判定がないので下方で待機。

ボスが中央で停止し、こちらを振り向くと同時に急いで口の前へ行く。

ボスのこのときの攻撃は風起こし×3。2、3回目は尻尾のアンカーが伸びてくるが当たり判定は図のとおり。つまり、Ⓐの空間で戦う限りは実質上変わらない。



アンカーの鎖の部分には判定ナシ夫だ。

風を起こされたときは当然後ろに押されてしまうので、レバーを前に入れる必要がある。だが風が来てから入れたのでは遅い。つまり、風を起こすタイミングを読んでレバーを前に入れる必要がある。アームがないときは少し怖いが、タイミングを覚えてしまおう（少しくらいなら遅れても大丈夫）。また、風の威力は毎回異なり、ドンピシャのタイミングで行っても思いっ切り押されてしまうときがある。そんなときはアンカーとの衝突を避けるために少し下に移動する。風がおさまったらすぐまた口に張りつき、風のタイミングを読んでレバーを前へ。まずこれを3回繰り返す。

この後ボスはゆっくりと前へ移動してくるので口の前をキープしつつ少しずつ下がる。ボスが止まると別の攻撃がくるが、その前にボスは死んでしまう。



口にはりついて撃ち込み、タイミングよく…。



レバーを前へ。これを3回繰り返して少し撃ち込めば、



はい！ドーーン。

〈連なしパターン〉

このボスの攻撃方法は、残耐久値で3段階に分かれる。

〈第1段階〉
①風・風＋アンカー→風＋アンカー
②バーナー＋ビーム砲＋機雷
③ナイスト弾（①へ戻る）

まず①連付きと同じように撃ち込む。②は前兆として、胸ビレがバーナーを出す可変砲台に変化するので、これを目安にボンバーを使う。連射スピードにもよるが、本体2発使えば②の最中に破壊できる。

安易ではあるが、これが最も確実な方法だ。連なしノーボムで倒すのは非常に辛いボスなので、何としてでも速攻で倒してしまうことを薦める。

一応これ以降の攻撃と対処法も書いておくが、とてもよけ切れない攻撃があることを肝に銘じておいてほしい。

②は右下が安地。ここでしばらく待機し、機雷が出現したら少しずつ左下まで移動して弾を流し、続いて左上まで動いてよける。左下からの動きは早めを意識しよう。

③は画面奥へ行って誘導弾を出してくるというズルイ攻撃。これは思いっ切りレバーを回す。だがこれでもよけ切れるわけではないので注意（のしようがない(?)）。

〈第2段階〉
④上から機雷
⑤ガトリング＋追尾レーザー
⑥イナズマ＋追尾レーザー（④へ戻る）

④は画面上方へ消えて、誘爆するミサイルを大量に落としてくる。左上で撃つと比較的安全だ。

⑤は②の可変砲台から弾をバラまきつつ腹部からAボス同様の水色レーザー、そして背ビレからホーミングレーザーを出してくる。写真のあたりが安地。

⑥は後ろを向いて尾ビレから赤いイナズマを4方向に出し、そのままアンカーを伸ばす。これも安地あり。写真を参照してほしい。



これが⑤に対する安地。撃ち込めそうで撃ち込めないもどかしさ。



⑥はここでじっとガマンだ。

〈第3段階〉
⑦ナイスト弾パート2
⑧レーザー＋弾
⑨機雷吹っ飛ばし
⑩弾＋追尾レーザー（⑦へ戻る）

⑦は誘導しないタイプで画面奥をゆらゆらと泳ぎつつ、腹部サイドの一列に並んだ砲台から弾を出す。第3回、ボスにぴったりくっついて、ちょうどボスの上をやや大きめに回るように動こう。3回目は左端で待ち、ボスの出現と同時に動き出そう。

⑧はこのボス最強の攻撃。可変砲台から水色のレーザーを2本ずつ3方向に、そして頭部から自機を狙う弾。ランクが下がっていればボスの真上か真下での小さい横移動でよけられるが、ノーミスの状態でよけ切るのは不可能に近い。

⑨は右上が安地。ボスへのマルチボムで近くの機雷は確実に壊そう。

⑩は一見凄まじいが、上への青い弾がギリギリ当たらない位置上方をキープすれば追尾レーザーに対しても安地となる。



⑩はこのあたり。かなりキワドイ。

第1、3段階はもともと強い攻撃が多い上に、撃ち込めるチャンスがなかなかないのが難しさに輪をかけている。連付きはもちろん、連なしでも第1段階、それも②までにカタを付けてしまうのが得策といえる。

戦いはついに最終章へ…

POWERED GEAR

STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT



長かった道のりも今回で最後。悪の親玉をブッつぶせ。ちなみに新作の紹介もあるよ。

担当：SC派ぴぐ

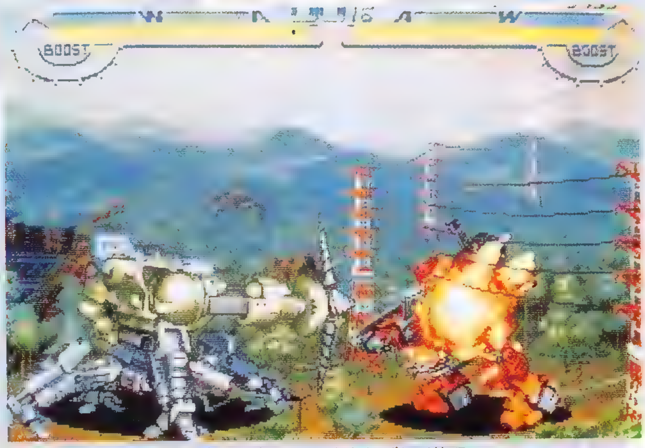
ついに今回は最終面へと突入する。最終面で気を付けてほしいことはふたつだけ。

まずはスタート前にコマンドを入れてレーザーを装備（ステージ表示画面でB+C押したままレバー◆）しておくこと。

もうひとつは自機を見失わないこと。途中かなりゴチャゴチャするところがあるので、そこで自機を見失ったりしないように。もし見失ったらメガクラッシュを使って危険を回避するのだ。

おっと言い忘れるところであった。今回の試練を乗り越えた君たちにはカプコンの次なる新作「サイバーボッツ」の情報が与えられる。次の次の次のページを見れば載っていることだが、まずは最終面の攻略から読み進めてほしい。

それでは健闘を祈る。



これがウワサのサイバーボッツだ。まあ、もうしばらく待て。

STAGE 7

開始して少し進むとゲイツD×1とゲイツLB×2が現れる。

ゲイツLBは出現と同時に小ジャンプして、着地と同時にレーザーブレードで突いてくるので甲板の中央のラインで避けよう。

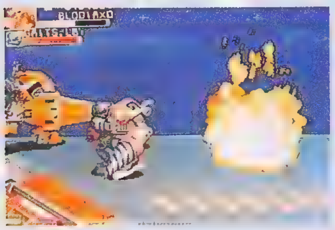


中央のラインで避けて誘導しよう。

ゲイツLBの一発目の攻撃をかわしたら、いったん3機とも右上のほうへ誘導して、甲板の先端部へと逃げ込む。



ジャンプ攻撃をしつつ隅っこに入り、



右を向いて撃ちまくるのだ。

この位置に入るときは左へジャンプと同時に右を向いて攻撃すればゲイツから攻撃されにくい。

甲板の先端部にうまく入れたら、あとは右を向いて攻撃していれば大丈夫だろう。斜めから近付かれそうなときはスプリットキャノン（Aボタン後レバー上or下）やジャンプ攻撃やメガクラッシュで切り抜けよう。

しばらく進むと噴射口が目に入ると同時にⒼゲイツが左から2機出てくる。この噴射口から吹き出す炎をくらうとダメージを受けるので、ゲイツの動きに注意しつつ早めに壊しておこう。

直後にゲイツEも加わるが誘導ミサイルにさえ注意していれば問題はない。



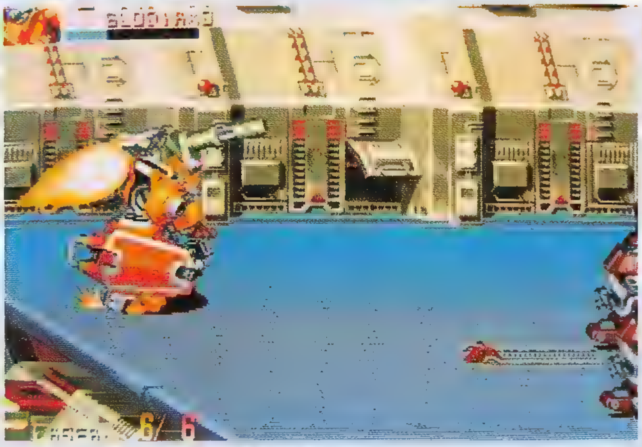
真っ先に片側だけでも壊しておこう。

ゲイツを片付けると左から爆弾を持ったPスーツが2機ずつ3回登場するので、出現と同時に破壊していこう。

いったん場面が移り変わって進んでいくと、コンテナ×3が見えてくる。そこから少しずつ進んでいくと、飛行型トータスの先端が見えるので急いで左へ戻るか奥のほうへ逃げる。

トータスたちは、ほぼ同時に現れるバリメスと一緒に奥のほうへ誘導して、この面の最初と同じように甲板先端部へ逃げ込んで戦うとよい。

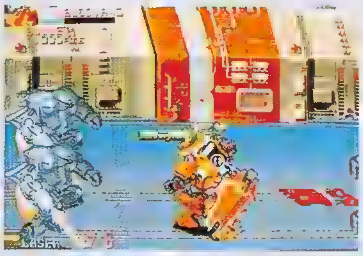

トータスの先端が見えたら、


急いで左（上）へ移動しよう。

また少し進むとコンテナが3つ置いてある。アイテムを回収したら、さらに2、3歩スクロールさせたところで、Bワーカー LB×2、バリメス×2、画面左中央からⓁゲイツ、画面奥のハッチからゲイツE×2が一斉に襲ってくる。しかも厄介なことにサブウェポンを持ったゲイツがふたたび出現する。

ゲイツのサブウェポンは一番上か一番下のラインにいれば当たらないので、常にそのラインをキープしつつ敵をまとめて離れた位置からシールドで攻撃しよう。

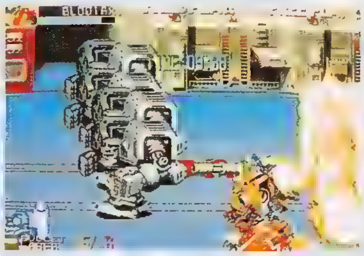
敵がバラけたらレーザーを使って一掃しよう。

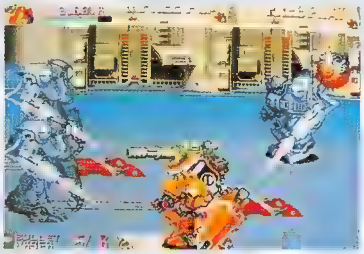

敵の出現位置を覚えておこう。


左下か右上にいるのが比較的安全な気がするが…

少し進むと爆弾を持ったPスーツが左右から3機ずつ出現するので、一番下のラインでやり過ごそう。

さらに少し進んだところでBワーカー LB×2、ゲイツLB、トータスDが襲ってくる。ここも先ほどのラッシュ地帯と同じ要領で敵をひとまとめにして攻撃する。ただスコープボールの攻撃が多少邪魔になるので、画面端を背負うようにしよう。


まずはPスーツの攻撃をかわす。

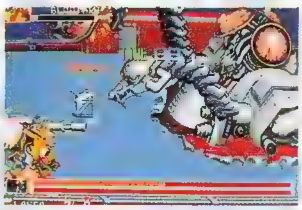

ここも出現位置を覚えておこう。

ここでまた場面が変わり、しばらく進んでいくと光るスコープ編隊が現れるので、全滅させて無線機アイテム（5万点）を拾っておこう。

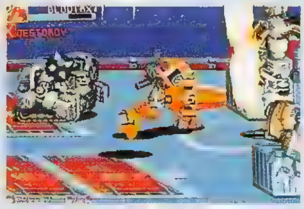
スコープボール編隊の後は右からコンテナを持ったジェイグ×2、インセクト×1、画面左からバリメス、インセクトが1機ずつ出現する。

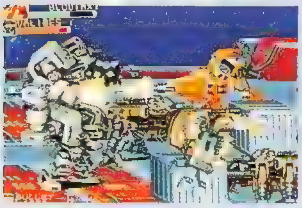
ここに出てくる2つのコンテナのうち、右上から出るほうには体力回復アイテム、右下から出るほうにはドリル、レーザーブレード、クロー、チェーンスパークの各種パーツが入っている。パーツのほうは逃がしても差しつかえないので、まずは右上のジェイグを出現と同時に破壊しておこう。

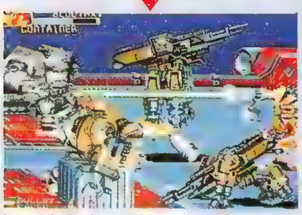
この回復アイテムは画面右端のほうで出せば、次のシーンまで持ち越せる。体力に余裕があれば取らずに次のシーンまで持っていこう。


ジェイグを右端のほうで倒しておけばボス戦に持ち越せるぞ。

この地点ではまず、画面奥のほうに位置して右上から出るジェイグを通常弾で破壊して、振り向きざまにライトニングバッシャー（長距離攻撃）でバリメスにダメージを与える。そして画面右端にはりついて左を向き、レーザーを撃ちつつ手前に移動して敵を左のほうへまとめる。


まずは右上のコンテナを持ったジェイグから、


次に左上のバリメスを攻撃して、


レーザーを撃ちつつ下がる。

ここでは爆弾を持ったPスーツが左右から現れるので、画面端をキープしつつ戦いたい。要領はBワーカー地帯とほぼ同じ。レーザーはここで撃ち尽くしても構わないので、ケチらずに使っていこう。

さぁ、いよいよボスだ。

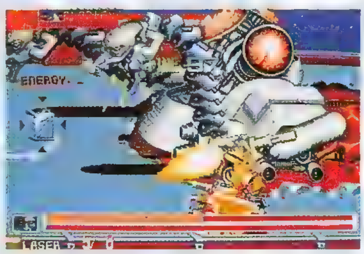
●LAST BOSS

ついに悪の親玉のもとへと辿り着いたわけだが、最後のボスとは思えないほど弱い。

ライン合わせとガードさえできればノーダメージでも倒せるくらいなので、落ち着いて立ち向かおう。

第一形態

一番右下が安全地帯となっているので、まずはデモ終了と同時に安地へ逃げ込む。


ここ安全地帯。まずはここに入ろう。

ボスの攻撃方法は口から火の玉（2種類ある）を吐く、首からレーザーを撃つ、砲台からレーザーを撃つの3種類ある。

火の玉の2種類には、ごく普通の弾と着弾と同時に帯状に広がるものとあるが、吐くときの頭の位置が違うので見分けられる。

さて、ボスに対する攻撃だがまずは手前の首を破壊する。右下の安地でレバーをちょこんと左に入れて左を向き、そこから真上に上がって通常弾を撃ち込む。手前の首と奥の首は、たいてい交互に攻撃してくるので手前の首が攻撃を終えた直後に首を撃ちにいこう。ボスは攻撃の前兆として首を振り上げることが多いので、首を振り上げたら素早くもとの安地へ逃げ込む。これを数回繰り返せば手前の首は破壊できる。

次は手前のレーザー砲台を破壊しにいく。手前の首さえ破壊していれば一番手前のラインは安全なので、まずは左下のほうへ移動する。

写真のラインにいれば砲台のレーザーには当たらずに攻撃できる。ここにいて受ける攻撃は首から吐かれる帯状の弾だけだが、弾を撃つ前には口が光る前兆があるので、口が光ったら下のほうへ逃げよう。攻撃のときの硬直を考えると、ここは通常弾で攻撃したほうがよい。

手前のレーザー砲台まで壊せば、あとは同じ要領で奥のレーザー砲台や首を撃ちにいくのもよし、安全に本体に撃ち込んでもよしだ。これで第一形態は終了。

※第二形態

第二形態時のボスの攻撃方法は黒い5方向弾、上から爆弾を降らせる、スコープボールを呼び出す、ESPクロー（黒紫色で円錐状の物体）を呼び出す、画面上下を動き回る砲台による攻撃の5種類。

このうち前者の2つはガード可能で、後者の3つは破壊可能だ。

具体的な攻撃方法だが、基本的には写真の位置に自機を合わせて攻撃するだけでOK。

黒い5方向弾はボスの目の前に黒い物体が出てきたときに、上からの爆弾は地面に照準が出たときにすかさずガード（Aボタン後レバー後ろ）すれば完全に防げる。

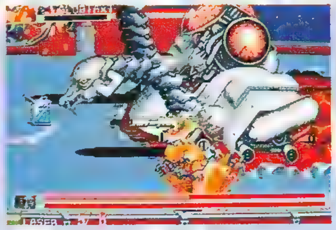
スコープボールとESPクローは攻撃を連打しておけば出現と同時に破壊できる。

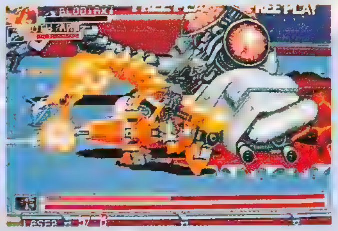
両脇の移動砲台はしばらく動いた後で攻撃してくるが、ある程度は放っておいても大丈夫なので、爆弾をガードした後に撃ちにいこう。

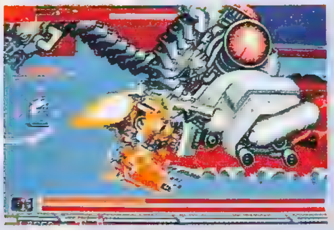
たまに左上にカウンターが出るが、このカウンターが0になると巨大な火柱が襲ってくる。この火柱はゆっくりと移動してきて、さすがにガードはできないものの画面下のほうにいれば避けられるので、ここからスプリットキャノンで攻撃しよう。

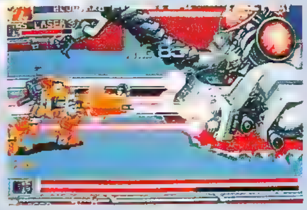
第二形態のときもガードへの移行のしやすさのことを考えて、通常弾で攻撃しよう。ただしライトニングバッシャーは威力が大きいので、狙ってみる価値はあるだろう。

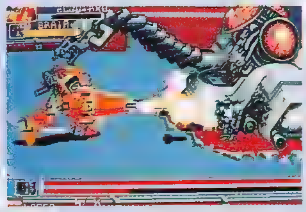
さぁ、こいつを倒せば感動のエンディングへ突入だ。

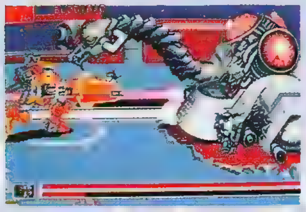

右下で左を向いて、

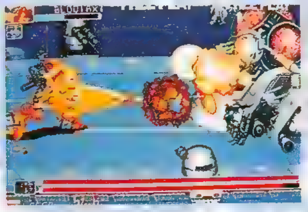

この位置で頭に撃ち込む。

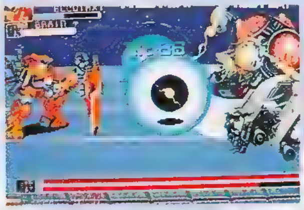

首を振り上げたら急いで退却だ。

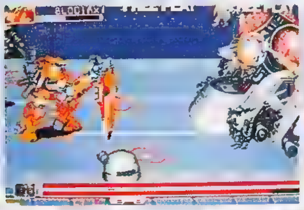

このラインはレーザーが当たらないので、砲台に撃ち込もう。

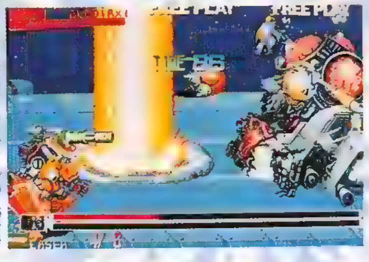

砲台まで破壊したら正面から攻撃しよう。


奥の砲台を壊しに行ってもいいぞ。

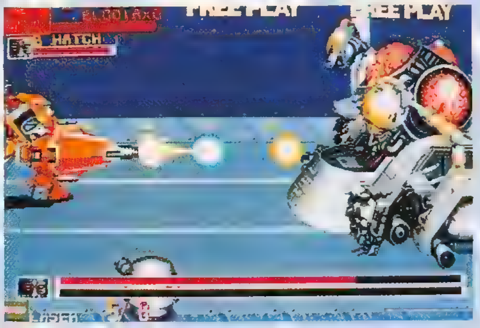

普段は正面から撃ち込めばいい。


5方向弾のときと、


爆弾の照準が見えたらガードする。


火柱は画面下のほうにいれば当たらない。


画面中央に照準が出ている間に砲台を壊しに行こう。


余裕があれば、このラインからLバッシャーだ。大ダメージを与えられる。


最後の顔もしっかりと破壊しよう。
いよいよ次のページで期待の新作の真相が明らかに…。急いでページをめくるのだ。

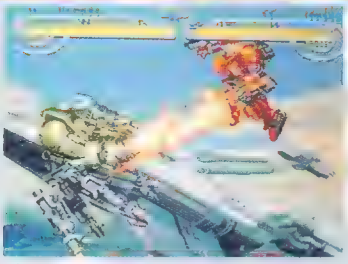
パワードギアが格闘界に殴り込み!?

サイバーボッツ

CYBER BOTS

~FULLMETAL MADNESS~

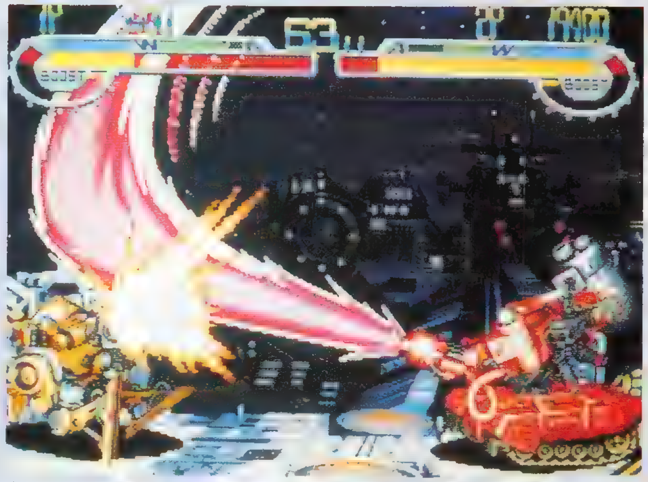
ウワサの新作とはロボットを題材とした格闘ものだった。どんなビックリが飛び出すのかな。



ブロディアとガルディンの大空中戦。まさか超メガなんてないよな…。

時は21世紀末……人類の半数はコロニーに移住し、それぞれの文化を形成しつつあった。国力を増し続ける「コロニー連合国」は、軍事力をもって地球諸国を牽制し、完全に「地球」から独立しようとしていた。

地球の存亡をかけた壮絶な戦いをめぐり、6つの運命が今、交錯する!!



今月のイジメっ子大賞。はどうでもいいとして、上のゲージはいったいな〜に?

ってなわけで、カプコンの新作はパワードギアの世界を題材とした超本格対戦格闘ゲーム「サイバーボッツ」だ。

もちろんパワードギアの世界観を受け継いでいるので格闘ファンのみならず、メカやロボット好きにはたまらん仕上がりになることはもう疑いようがない。

今回は残念ながら伝えられる情報はわずかだが、これをもとに期待と妄想をふくらませておくといいかもね。

新要素がいっぱいだ

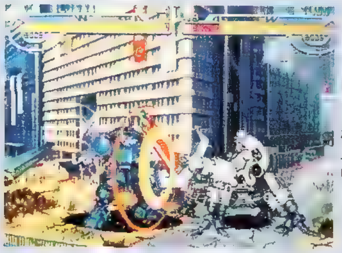
ロボットがテーマになっているだけあって、ロボットならではの多彩な新アクションが随所に見られる。

縦横無尽に画面を飛び回る『パワーブースト』機能、戦局を大きく左右する『ウェポン攻撃』による高い戦略性などの新システムが満載だ。

また対CPU戦ではパイロットごとにまったく別のストーリーが用意されており、対戦相手・戦闘ステージが刻々と変化しつつそれぞれの物語が語られる仕組みになっている。

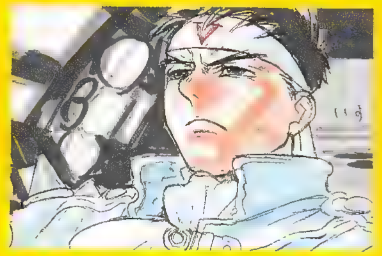
これで戦いの舞台で繰り広げられるドラマにどっぷりと浸ることができそうだ。

発売のほうはまだまだ先ということなので、とりあえずは続報を期待しててね。



ムッ、この青いメカは見たことないゾ。それはさておき背景の綺麗さはやはり極上品。

早乙女刃（ジン・サオトメ）



熱い闘志を胸に秘めた若きVA（ヴァリアント・アーマー）パイロット。優秀なVA乗りだった父を1年前に亡くしたが、父の死因に疑問を持ち、真相解明のため戦いの場に足を向けた。

マリー・ミヤビ



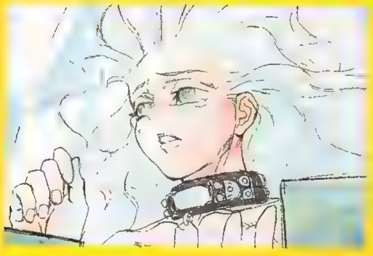
連合国VA第1小隊隊長。女性でありながら並みはずれたVAパイロットとしての能力を持つ。今回、軍上層部の特命を受け、失踪した捕虜を捕らえる単独任務につく。

サンタナ・ローレンス



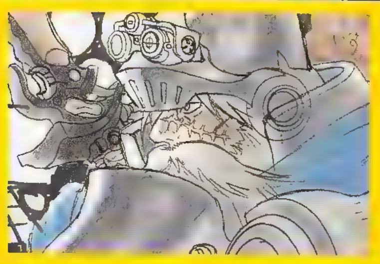
VAの改造パーツを売って生活する気ままな自由人であり、その日暮らしを謳歌する楽天家。軍用のVAパーツを手に入れるため連合国コロニーへ向かった。

タリス



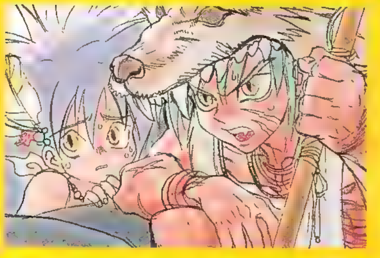
数年前、連合国に捕らえられ「研究所」と呼ばれる施設で軟禁生活を強いられている少女。軍の極秘研究の対象とされている彼女は、ある日「研究所」を抜け出してあてもない逃避行の旅に出た。

ガウェイン・マードック



もと連合軍VA隊隊長。数々の修羅場をくぐり抜けてきた強者だが、1年前に訓練中の事故で部下全員を失い軍を去る。やがて彼は知られざる軍の巨大な陰謀に巻き込まれていくことに…。

バオ・マオ



とある小国に住む幼い兄妹。好奇心旺盛で怖い者知らずの兄・バオと、いつも兄の身を案じるけなげな妹・マオ。2人が偶然見つけた無人のVAに乗り込んだときから運命のイタズラが始まった。

CPU戦をチェック!

ぷよぷよ通

開発の方から各キャラのコメントをいただいたぞ!

担当：Ace

魔導なキャラたち

当然知っているだろうが、ぷよぷよのキャラはみんな魔導シリーズのキャラクターだ。そのキャラたちが相手をするわけだが、やはりみんなルーチンをそれぞれもっている。スケルトンTは相変わらず回転させることができないし、すけとうだらやハーピーなんかも前作と同じ感じだ（注・メガドライブ版）。新キャラではミニゾンビがとにかく消すだけ、ウィスプが消し、積みモードの切替え、のほうが右3列でフィーリング連鎖をする、とかまァいろいろ。


自分で好きに遊ぼう。

レベル1 八部衆

●スケルトンT
前作と変わらず茶をこよなく愛し、飲みつづける骨オトコ。ぷよを回転させられない弱さは相変わらずで、このポジション。

●ウィル・オー・ウィスプ
やたらと元気がいい火の玉モンスター。ぷかぷか浮かんで光っているのが大好き。なにも考えていないようだ。

●スキヤポデス
前作でおなじみ、足のでかい小僧。勝ったときのうるうる目は変わっていないが、少しレベルダウン。

●トリオ・ザ・バンシー
ショス、エミィ、メリグの歌うアンデッド三人娘。でも、歌っているのではなく、叫んでいると言ったほうがいい。

●のみ
単なる「のみ」である。「のみ」以外の何者でもない。矢印と文字がなければ何がなんだか分からない。

●ももも
八部衆でありながら商売にいそしむきっぷのいい商人。背中の大きなリュックには商売道具がつまっている。

●パロメッツ
羊と植物が合体したかのような、よくわからない非常識な生物。勝つと頭の花が咲き、負けるとしぼむ。

●ミニゾンビ
ミニサイズになったゾンビ。前作のゾンビと何か関係があるのかどうかは不明だが、やっぱりくさい。

レベル2 六歌仙

●パノッティ
いつも笑顔の笛吹き小僧。前作にひきつづき、今回も笛を吹いているが…。やはり誰も踊らない。

●うろこさかなびと
本名セリリ。上半身が人、下半身が魚の人魚。文字通り、「ぴちぴち」した女の子である。

●のほほ
けまりを抱えたカエル。名前から想像されるように、のほほんとしたキャラ。

●ふたごのケットシー
いつも2匹で行動しているふたごのネコ。何か特殊なネコかと思いきや、どうやら単なるネコのよう。

●ふふふ
きんぎょ風の商人。いつも金庫の上に乗っている。何を聞かれても不気味な声で笑うだけである。

●マミー
前作は練習ステージのキャラだったが、今回はレベルアップ。

レベル3 五人囃子

●さそりまん
前作にも登場した、アヤしい関西弁を自在に操るさそり。人のよさそうな表情は全然変わっていない。

●サムライモール
武士道まっしぐらなモグラ。サムライだけあって、ぷよをも一刀両断にしてしまう。

●ハーピー
前作でも歌っていて今回も歌っているおうたのおねえちゃん。あいかわらず破壊的な歌唱力を誇る。

●パララ
正体不明。ひたすら無口な商人である、ということだけ判明している。よくわからないです。

●ナスグレイブ
ゴムまりのような見た目のナス。メガネをキラリと光らせてはいるが、はたして知性はあるのかどうか。


？？？このカーバンクルは？

あと、基本的にCPUはぷよを縦に置く、つまり回転させないか2回まわすかのどちらかしかないルーチンで動いているらしい。よほど上のほう、具体的にえいば9、10段ぐらいまで積みあがるまでは、ぷよを横にして置くことはない。これはシェゾ、ルルー、サタンさまであっても同じことだ。


あちいのお気に入りSHOT(?)。

レベル4 四天王

●すけとうだら
踊っているのがいちばん好き。踊りをジャマされるのはいちばん嫌い。そんな海の男（さかな）。

●まもの
この世のものとは思えない姿と声。闇色の眼球からは暗い光を発している。が、負けると滝のような涙を流す。

●ウィッチ
ほうきがトレードマークの魔法使いの女の子。プライドが高く性格がちょっと曲がっている。

●パキスタ
ダイコンのような商人。うねうねと動く手があやしい。にせフランス語のようなセリフもあやしい。

レベル5 側近Z

●ミノタウロス
ルルーに忠誠を誓っている片目の牛男。義理人情を重んじるシブイ性格の持ち主である。

●ドラコケンタウロス
前作からの一番の出世頭、ドラコ。こんなに急にレベルアップしたのは、人気のおかげ…？

[illegible]

●アウルベア（レベル2）
クマとフクロウのハーフ。顔はコワいし声もコワい。しかし夜目のきく力持ちなので [illegible]

●ゾンビ（レベル3）
その臭さゆえか、前回は正規のメンバーだったのに今回は延長戦キャラになってしまった。気持ち悪さはパワーアップしている。

●ドラゴン（レベル4）
どのゲームでもおなじみの [illegible] 顔をしている。

●ぞう大魔王（レベル5）
[illegible] を揺らすダイナミックな技は今回も健在。パワープレイの [illegible]

●マスク・ド・なんたら
ノーコンティニューで、且つ18万点以上出していれば、いつがでる。レベル1の延長戦キャラでもあるらしい。レ [illegible] か連付きなら…。

[illegible]

●シェゾ・ウィグィィ
[illegible]。前回よりさらに [illegible] あることには変わりはない。

●[illegible]
[illegible] ャラの中で最強と言 [illegible]

●サタンさま
[illegible] さま」と呼ぶのが正しいらしい。一応闇の帝王である。

第1回ぷよマスター大会のお知らせ

95年1月15日（成人の日）にぷよ日本一を決める大会が開催されます。場所は有明コロシアム。いまいちわかんないが、東京駅八重州北口のJAL前から直通バスを用意してもらえるそうなので、あまり心配はSなくてよし。時間は正午より予選とのことなので、10時、11時には、ってところかな。ぷよぷよが好きな人ならぜひ行こう。5千人(！)は入れるらしいぞ。

連絡先は全日本ぷよ協会事務局082・263・6105



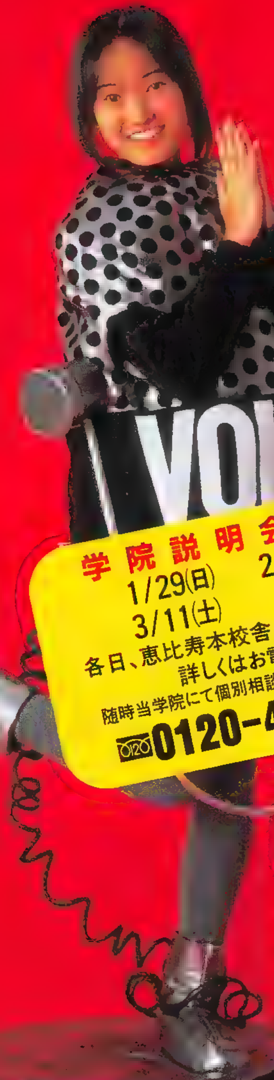


'95年度生募集中

「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。





千葉麗子（特別聴講生）

次代のムーブは、君たちが創る！

コンピュータゲーム・クリエイター科

（2年制） 定員：100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科

（2年制） 定員：100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科

（2年制） 定員：100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

学院説明会開催
1/29(日) 2/18(土)
3/11(土)
各日、恵比寿本校舎 午後2:00開始
詳しくはお電話で
随時当学院にて個別相談を受け付けています。
0120 0120-41-4600

マルチメディア時代の夢工房



東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分 東急東横線代官山駅より徒歩約3分

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

学院案内無料進呈

●申込方法：官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先：〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A-⑫係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

学院本校舎：〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 ☎03-5721-4151

平成7年度 新期生!!
新人声優
募集オーディション
【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日平成7年1月15日
（当日消印有効）
【オーディション 夏頃開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通（市販のもの）顔写真1枚（顔のはっきりわかる）、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
ゲーメスト A-⑫係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409




3Dポリゴン増刊再び！全技公開
ゲーメスト2月28日号増刊
バーチャファイター2
Virtua Fighter 2
ACT.1
テクスチャーも新たに蘇った8拳士たちに新キャラ2人が加わり、闘気ムンムンの「バーチャ2」が、いよいよ増刊として登場！上巻にあたるACT.1では、全キャラ全技を完全網羅!!お手軽CPU戦クリアパターンや対戦基礎講座も当然フォローして、120%の入門書としてお届けする！発売を待て!!
2月9日発売！
価格未定

GAMEST

増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト



全チーム対ルガール戦を完全攻略。誌面ではわかりづらい細かい動きも、このビデオを見れば一目瞭然のスグレモノだ。

付録



ビデオ・「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」を買うと、もれなく二階堂紅丸アンド東丈になりきれるリバーシブルカツラがついてくるぞ。こいつをつけてゲームをすれば、テク向上間違い無し、もちろんゲームセンターでも、つけてプレイしなくちゃだめだぞ。



ニューヒーロー2人を引き連れ、またまたあいつらが帰ってきた。当然、対ゼウス戦も完全攻略しているお得なビデオなのだ。

付録



左の写真の男に見事に突き刺さっている手裏剣こそ、ビデオ「ワールドヒーローズ2JET」のフロクなのだ。この手裏剣は現代を代表する名刀鍛冶によってきたえられたものだから、たとえ手に入れても決っして人に向けて投げてはいけないぞ。



実践的なCPU戦に対戦攻略、連続技、ゴウキ戦などが入ったこのビデオ、100分じゃ短すぎる気もするぜーっ!!

付録



「バルログになってみたい…」という君の切実なる思いにゲーメストはこんな答えを出した。「バルログお面」嗚々何と高貴な響きなのだろう。しかし、このお面は『スーパーストリートファイターⅡX』のビデオを買わないと手に入らない限定モノだぞ。

スクープ!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ビデオ&ムック、2タイトル発売!!



ヘイヘイ教を支える熱血感溢れる、モヒカンボクサー。
ビリーを尊敬している。

カモンベイビー教を倒すべく…

世歴20××年。人々は進化し過ぎた物質文明に危機を覚え、精神の安らぎに情熱を傾け始めた。

そんな民衆の心を呼び集めるが如く、台頭してきた謎の宗教団体、カモンベイビー教。彼らは女教祖キングを中心に、部下ミッキー、ダックキングらで構成された、全人類を精神から支配せんとする、一種のファシズム団体なのだ!

この陰謀に気づいたヘビィ・D!は先輩のビリー・カーンと共に、カモンベイビー教に立ち向かうべく、ヘイヘイ教を結成。S(ソウル)・フラワーやB(ブラスト)・アッパー、そしてD・クレイジーといった超強力必殺技を引っ下げ、戦下に身を投じるのであった…。



あの人気スポーツ格闘家 ヘビィ・D!氏の主演映画が撮影決定!

D・クレイジー 連発の兆し有り!

草薙京、麻宮アテナをも凌ぐ人気キャラクター〝ヘビィ・D!〟

跳び込みを足払いで迎撃されるというオチャメな面を持つ彼も、もう立派な映画俳優。あのモヒカンに渋い声(アッパッパー)を武器とし、全世界の女性を魅了し続けている今、ついに映画出演に踏み切るのだ!

これでもう、D・クレイジーは連発OKだ!!

今月の嘘八百情報

好評不定期連載第3回



ムック

ゲーメストムックVol.1
サウンドコンプリート スーパーストリートファイターⅡX
■136頁　■定価3500円
■商品番号：GMC-1
■付録：CD-ROM(Macintosh対応)
ゲーメストムックの第一弾はマッキントッシュ対応の豪華CD付きだ！CDは各キャラ別ステージ曲、ストⅡクイズ、プロフィール、必殺技比較とゴージャスな内容だ。



ムック

ゲーメストムックVol.2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
■208頁　■定価1280円
■商品番号：GMC-3
■付録：巨大ポスター
SNK格闘ゲームの集大成、時間を飛び超えた24キャラクターが所狭しと暴れまくるKOFがついに増刊！ボスキャラを含む対CPU戦攻略から全キャラの対戦ダイヤグラムまでを徹底紹介。店頭用巨大ポスターが付録について、今君の手元に!!



増刊号

ゲーメスト12月15日号増刊
真サムライスピリッツ
■128頁　■定価680円
■商品番号：No.133
覇王丸が、ナコルルが、新しい必殺技を携えて再び暗黒の影に立ち向かう…、真サムライスピリッツ。新キャラクター4人を加えた15人全員の武器破壊必殺技はもちろん、対戦＆CPU戦まで徹底解説だ。特別定価もうれしいね。サムライマニア必読。

GAMEST
増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト
ビックリマークは数えるな!





彼の頭を見ろ!!誰もが振り向く特製「付け頭（?）」。東と紅丸のリバーシブルで二度美味しい。欲しいあなたはビデオを買いに走るツラ!!

ゲーメストビデオ第13弾
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
■90分　■定価6500円
■商品番号：GV-13
■付録：紅丸＆東ヅラセット

8チーム、24人の魂をテープの中に完全収録。ゲーセンで見かけたあの技、出せなくて涙にくれたあの技、彼女にかけた思い出のあの技、ぜんぶまとめてゲーメストKOFビデオ!!



■144頁　■定価1680円
■商品番号：GMC-2
■付録：CD

ゲーメストムックVol.3 豪血寺一族2 大好評発売中

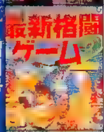
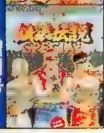
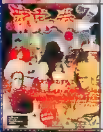
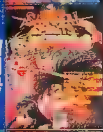
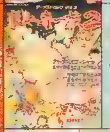
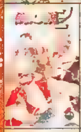
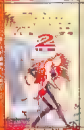
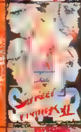
そのグレーテスツな内容に迫る!!

全国豪血寺ファン待望の一冊、ゲーメストムック第3弾「豪血寺一族2」。もう買ってくれたかな？

内容を簡単に紹介しちゃうと、全キャラのCPU戦、対戦などの攻略記事はもちろん、開発資料だってた〜っくさん掲載しているぞ。そして、なんと言っても付録についてくるCDがスゴい！全曲フルアレンジで歌だって当然のように収録されているのだ。このCDを聴かないことには「豪血寺2」は語れませんよ、いや、マジで（ホントか？）。

収録時間50分オーバーのCDや、アトラスオフィシャルの村田連璽さんのイラスト、ここでしか聞けない話続出の開発者インタビューなど盛りだくさんの内容でたったの1680円のお値段は、もはやサービス価格なんてレベルじゃないぞ。まだの人は即買いだ。

どうでい、俺様のコレクションは。おう、それはな…（続く）

増刊号		**ストリートファイターII** No.64（'91年10月号増刊）1000円 [付録]かきおろし巨大ポスター
増刊号		**ストリートファイターIIダッシュ** No.77（'92年9月号増刊）1200円 [付録]ストIIダッシュポスター
増刊号		**1991オールカプコン** No.81（'92年11月号増刊）1200円 [付録]かきおろし巨大ポスター
増刊号		**ギャルズアイランド2** No.87（'93年3月号増刊）1200円 [付録]春麗豪華ポスター
増刊号		**餓狼伝説2** No.91（'93年5月号増刊）1200円 [付録]大張正己かきおろしポスター
増刊号		**最新格闘ゲーム** No.95（'93年7月号増刊）980円
増刊号		**ワールドヒーローズ2** No.99（'93年9月号増刊）1200円 [付録]遊べるマッドマンお面ポスター
増刊号		**サムライスピリッツ** No.102（'93年11月号増刊）1280円 [付録]ガル&ナコポスター
増刊号		**最新格闘ゲーム2** No.104（'93年12月号増刊）980円
増刊号		**餓狼伝説スペシャル** No.106（'94年1月号増刊）1280円 [付録]餓狼ポスター
増刊号		**スーパーストリートファイターII** No.108（'94年2月号増刊）1280円 [付録]スパーストII特大ポスター
増刊号		**ギャルズアイランド3** No.112（'94年4月号増刊）1280円 [付録]ギャルズカレンダー
増刊号		**龍虎の拳2** No.115（'94年5月15日号増刊）1280円 [付録]SNK特大ポスター
増刊号		**バーチャファイター** No.117（'94年5月30日号増刊）1280円 [付録]バーチャファイターフルモーションポスター
増刊号		**スーパーストリートファイターIIX** No.120（'94年7月19日号増刊）1280円 [付録]スーパーストIIXポスター
増刊号		**ワールドヒーローズ2JET** No.123（'94年8月15日号増刊）1280円 [付録]ワーヒー2JETポスター
増刊号		**極上パロディウス** No.125（'94年9月15日号増刊）1280円 [付録]こいつ&あいつペーパークラフト
増刊号		**ヴァンパイア** No.129（'94年10月30日号増刊）1380円 [付録]ヴァンパイアポスター
増刊号		**真サムライスピリッツ** No.133（'94年12月15日号増刊）680円
ムック		**サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX** ムックVol.1　GMC-1　3500円 [付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)
ムック		**ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** ムックvol.2　GMC-3　1280円 [付録]巨大ポスター
ムック		**豪血寺一族2** ムックvol.3　GMC-2　1680円 [収録]CD
ビデオ		**餓狼伝説2** GV-2　収録時間60分　6000円 [付録]雑君紙相撲
ビデオ		**ワールドヒーローズ2** GV-3　収録時間64分　6000円 [付録]舞さま扇子
ビデオ		**サムライスピリッツ** GV-4　収録時間120分　7000円 [付録]攻略小冊子
ビデオ		**餓狼伝説スペシャル** GV-6　収録時間120分　7000円 [付録]攻略小冊子
ビデオ		**スーパーストリートファイターII** GV-7　収録時間90分　6800円 [付録]攻略小冊子
ビデオ		**龍虎の拳2** GV-8　収録時間90分　6800円 [付録]攻略小冊子
ビデオ		**スーパーストリートファイターIIX** GV-9　収録時間100分　7000円 [付録]バルログ仮面
ビデオ		**ワールドヒーローズ2JET** GV-10　収録時間70分　6500円 [付録]雑君JETコースター
ビデオ		**極上パロディウス** GV-11　収録時間80分　6000円 [付録]猫戦艦紙模型
ビデオ		**ヴァンパイア** GV-12　収録時間90分　6800円 [付録]フォボスペーパーキット
ビデオ		**ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** GV-13　収録時間90分　6500円 [付録]紅丸&東ヅラセット
CD		**戦国エース** GCD-1　収録時間35分　3000円
CD		**アルミティミットエコロジー** GCD-2　収録時間45分　2800円
CD		**魔法大作戦** GCD-3　収録時間47分　1800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店　TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店　TEL：06-775-9348
TEL：03-3293-9326▶読者サービス部（月曜〜金曜10：00〜18：00）

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
TEL：03-3293-9326

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.134〜P.136「読者サービス部」をごらんください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。

注文書

お客様のお名前

お客様の住所　TEL.（　　）

ムック注文数	タイトル	CDビデオ注文数	タイトル	増刊号注文数	タイトル
	商品番号　申込数　冊		商品番号　申込書　本 枚		商品番号　申込数　冊

取り扱い書店印

TEL
FAX

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。



愛と正義の美少女戦士が、
250Mフルアニメーションで
ついに登場!!
BANPRESTO
P.C.B.
近日発売!!
あの「美少女戦士セーラームーン」が、大容量250M・フルアニメーションの
格闘アクションゲームで登場！いままでの必殺技のほかに、
武内直子先生監修のゲームオリジナル必殺技も加わり、多種多様な攻撃を実現！
そして、TVアニメと同じ声優が出演！美しいグラフィックは感動もの！
さあ、セーラー戦士の魅力を満載したこのゲームで華麗にバトル!!
美少女戦士
セーラームーン
業務用ビデオゲーム基板
(仕様)8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人協力プレイ、コンティニュー、途中参加可能!
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN

サタンが操作できるのはアーケードだけ!!

ドラゴンボールZ2 スーパーバトル

悟空が、ピッコロが、そしてサタンが……。夢の対決が、今君の手で熱くバーニング!!

担当：新人ハマー（偽）

ヤツを超えろ！

漫画やアニメで大人気のドラゴンボールが、今再びパワーアップしてゲームセンターに登場！今回は2ということで、前作とは比べ物にならない迫力あるバトルが展開されることは必至！

ちなみにスーパーファミコンで同名漫画を基に作られた武闘伝シリーズという快作があるけれど、それとの関連性はないぞ。あくまで別物だ。

操作も修業のうちナリよ

対戦型格闘ゲームではもはやお馴染みの8方向レバー＋4ボタン。ボタンは順に弱、中パンチ、弱、中キックで、2つのパンチ（キック）ボタンを同時に押せば強攻撃が出る。レバー上でジャンプ、相手と逆方向でガード、というのも同じ。

特殊な操作としては、お馴染みの投げ（近くで左右＋強・パンチ）・必殺技コマンドのほかに、4ボタン同時押し（押しっ放しではないので注意）で「気」を溜めることができる（サタンのみ例外）。また相手の攻撃をガードするなどでも気を溜めていくことができる。超必殺技も含め、出すのに一定量の気を消費する必殺技もあるので結構重要。ダッシュ、バックダッシュもあるが（レバー左右同方向へ素早く2回）、中にはどちらか（または両方共）ができないキャラもいる。

コマンド入力はかなりレスポンスがいい。ゆっくり入力してもOKだし、もちろん速くても大丈夫。

アニメ以上!? 壮絶なる空中戦

このゲームには地上と空中の二つのフィールドがある。ただし、自らの意志で任意に移動することはできない。特定の「相手をふっ飛ばす技」を決め、ふっ飛んだ敵を追いかける（自動的に移動する）と戦闘フィールドが変わる仕組みになっている。キャラによっては地上と空中で技が変わったり、中には地上でしか出ない必殺技なんてのもあるので、自分に有利なフィールドへ移動する技を狙って当てる必要も出てくるかも。

ちなみに開始直後のフィールドは試合のたびに地上↔空中↔地上と変わるので、常に有利なフィールドを維持することはできない。世の中そんなに甘くはないね。

「相打ちOK」はもう古い！

俗に言う「相打ち」になると、技の組み合わせ次第では「スーパーオートバトル」の状態になり、お互いのキャラが肉弾戦を始めることがある。このときはとにかくボタンを連打、少しでも多く押したほうが一方的に技（必殺技が相打ちになったときは必殺技）を仕掛けることができる。むやみな相打ちは墓穴を掘るぞ。



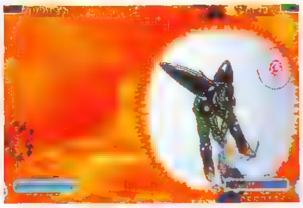
ド迫力接近戦が炸裂!!するが、見とれるヒマがあったら連打。

「何じゃそりゃ～！」と怒る前に

必殺技の中には少々特殊な性質を持つものもあるので、インストに載っている分をここで少し解説しておこう。

●トランクススラッシュ、胃壊爆砕拳、ハルマゲドンアタック、セルダイナマイト

技が決まると投げたり連続攻撃を繰り出したりするが、ガードされたら削るだけで何もしない（鳳凰脚みたいなもの）。投げ技とは違うので「はめだ！」と怒らないように。セルは弱中強でワープ位置が変わるのでめくりも狙えて強力だが、気を消費するので連発はできない。



超必殺技もびっくりのセルダイナマイト。メ○オ○マッシュ!?

●パワースナッチャー

近距離で当てると3～4発入る20号の技だが、実はそれ以外にも相手の光線技を吸い取って自分のパワーに変換できるという便利な効力もある。光線（光弾）なら何でも吸い取れるという噂も――。

●クレイジー・ザ・サタン

サタンは試合開始前から既に気（?）が溜まっているが、一回使ってしまうとその試合中はまず二度と使えない（攻撃をガードするしかゲージを溜める方法がない）。



こんなものまで吸える？

ほかにも隠された技が両手の指じゃ数えきれないほどあるので、色々と探してみよう。例えばジャンプして○○とか近くで××とか、ね。

ちょっとCPUがズルいのがナンだが、スピード感・必殺技の爽快感は抜群ー「どうせキャラゲーだから」などと言わず、ぜひ一度はプレイしてみてほしい（でも1回だけってのはナシね）。



想像力を働かせて浸るのもよし。



マニアなら失神もの、「ダイナマイキィーッ！」しかも減る。

キラキラパチンとはじけて楽しい パズルボブル

PUZZLE BOBBLE

バブルボブルはアクションだけじゃないんです。なんとパズルでも遊べちゃうのだ。

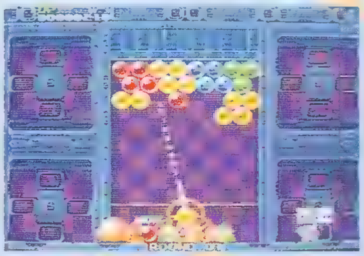
担当：まんじろう

あのバブルボブルでおなじみの、「バブルン」と「ボブルン」が熱いパズルゲームで登場‼操作はとっても簡単なので、見ていくとしよう。

パチンとはじけよう

操作は、左右2方向のレバーと、1つのボタンで遊べる。

まずは画面中央にある矢印、これを左右のレバーで動かし、どこの場所に、どの角度で4色中1色のバブルを飛ばすかを選ぶ。そして、飛ばしたい場所が決まったらボタンを押し、アワを解き放つのだ。


さあっこれで3つ色がそろうぞ。

この矢印中央にあるアワだが、前文の4色中1色の色は自分で選ぶことはできない。すべてランダムでバブルの色が決まってくるぞ。

気になる勝負のつけ方だが、これもいたって簡単である。画面上にあらかじめ用意してある、いろいろなバブルめがけてアワを同じ色でくっつけていく。3つ以上同色のアワが並ぶと消えていき、画面上のすべてのバブルを消してしまうとラウンドクリアだ。

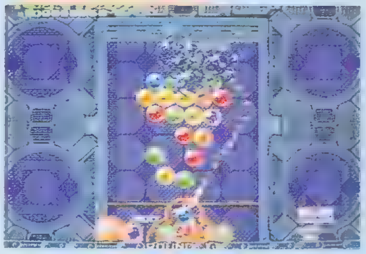
負けるときは、画面下までアワがいっぱいになると終わり。つまり、他のパズルゲームと同じように手づまりになるとOUTなワケ。

一度に消すと強いのよ

必勝テクニックとしてあるのが、一度にたくさんのアワを消してしまう技。ここらへんは、ちらっと難しいので、よく読んでほしい。

まず初めに上がってくるのが、左右に2つずつ同じ色のアワをふっておいて、最後に真ん中の一個で計5つのバブルを消す技法。この消し方は、うまく応用すれば、とにかくゴソッと消せるので、基本としていつでもできるようにしておこう。

もう一つがこれまたスゴイ。アワをトックリのような形にならべて（首の部分は色が2つそろっている）、たくさんぶらさがってきたところで首から下すべてを切り落としてしまう技。これが、他のパズルゲームでいう連続消しなのだが、パズルボブルでは、消してもアワが一個だけずれたりしないため、その方法が使用できない。その代わりに、この首から切り落とす物が逆転の技となる。


ゴッソリ根こそぎイッピッピ。


ひい、ふう、みい、いっぱい消えるぜっ、やった〜。

が、この方法を使うには、アワが発射する角度を十分に知っておかなければならないので、けっこう難しい。まずは自由に好きな場所へアワをセッティングできるようにしよう。

ちなみに、アワは一度にたくさん消せば消すほど高得点を狙えるので、稼ぎが好きな人はこれらの方法を覚えておくとよいだろう。

2人で対戦もOK

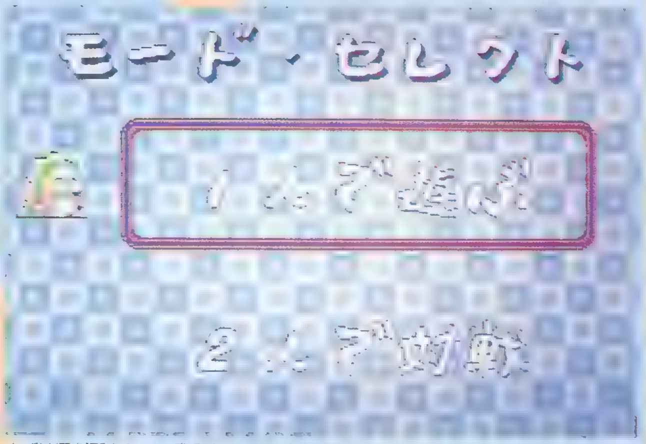
やはりパズルゲームは対戦がおもしろい。

このゲームでは、自分のアワを消すと相手の場所にじゃまなバブルが送られ、色合わせを邪魔することが可能。お互いに邪魔なバブルを送りつけて、さっさと手づまりにしてやろう。

試合のほうは、3回勝負になっていて、とにかく3回中2回先に勝ったほうが試合の勝者となる。一人でプレイしているときにも乱入でき、しかもそれが3本勝負なのはかなりウレシイ。こりゃ〜対戦台がかなり熱くなりそうだね。

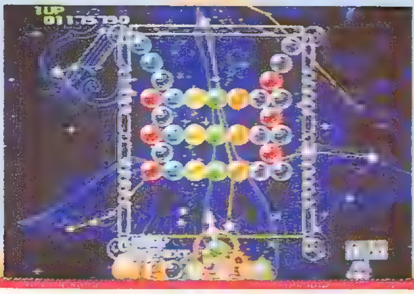


ちっくしょ〜っ、やられちまったぜ。



まずは選ぶ所から…。乱入もできるぜ。

最後に、このゲームの売りは、パズルゲームならではの大量消しで味わうスッキリ感。ゴソッと一度に消えるあの感じは、何物にも代えられないぐらい気持ちいいぞ。


星もキラキラとキレイです。

男たちよ、銃を持て!
ガンハード
GUN HARD

ならず者戦闘部隊、テロから世界を救え!
射撃訓練もするぞ!地球も台所も救うぞ(笑)。

担当:新人wano.

デコの新作ガンシューティング「ガンハード」。すでに本誌でもチラリと紹介したけど、それだけでは語り尽くせない、1粒で4度おいしいゲームなのだ。

ルール

プレイヤーは1丁の銃だけで、数多くの凶悪なテロリストたちと戦う。

スコアの下の銃マークが体力を示していて、敵に撃たれるか、民間人を撃ったりすると1つずつ減る。ゼロになったら即ゲームオーバーだ。

弾丸補給が新しい

ガンシューティングでは、弾丸の補給が勝敗を左右すると言っても過言ではない(と思う)。落ちついて、そして素早く、補給を済ませたい。

弾がなくなったら銃底にあるスイッチをカチッと押す。これで補給は終了だ。

本物志向の補給、目からウロコものの新機能だ。



弾が切れてしばらくすると、補給の方法が示される。

4種類のゲームモード

ゲームを始める前に、ゲームモードを選ばなくてはならない。

モードは4種類。さあ、どれをプレイする?



この中から選ぶ。放っておくと実戦闘モードになる。

●ガンクラブモード
いわゆる射撃訓練。早撃ち、的当て、命中精度の3点を競う。全50レンジ!

●ストーリーモード
ならず者戦闘部隊の一員になって、世界各国のテロリストたちと戦う。実戦闘モード。
6種類の事件のなかから選び、すべての事件を解決するとクリアだ。

●対戦射撃
2人対戦で的や敵を見分けて素早く撃ち抜く得点勝負!

●対戦勝負
コミカルなステージで勝負を決める2人対戦モード。とにかくヘンだ。

豊富な特殊弾丸

ストーリーモードをプレイするときのみ、以下のような特殊弾丸が登場する。忘れずにゲットしていこう。

●散弾
広範囲に着弾する。

●発火弾
着弾すると発火。炎に触れた敵も燃え上がるぞ。

●貫通弾
敵や遮蔽物も貫き通す、強力な弾丸。

●フルオートユニット
トリガーを引きっぱなしで、マシンガンのように連射可能。

●グレネード弾
着弾すると爆発。周囲の敵も巻き込む。

●3点バーストユニット
トリガーを1回引くと、3発の弾丸が飛ぶ。



発火弾の使用例。炎に重なった敵も燃える。

内容は…?

このゲームのメインとなっているのは、やはり「ストーリーモード」だろう。なかなか派手な演出で歯切れのいいテンポですいすい進むぞ。

しかし、このゲームの神髄はガンクラブモードにある!

正確さと素早さが際限なく要求され、余るほどあるステージ数…。ただ単に「銃の腕を磨く」だけの練習モードではないことは事実だ。

対戦射撃モードも熱い。このモードには体力が存在しないので結果にかかわらず、5ステージとも遊べるのだ。

対戦勝負は、コミカルな5ステージで構成されている。ゴキブリを撃ったり、トランプで神経衰弱をしたり、果ては異星人から地球を救ったりと…。とにかく、すご～くヘンなノリ(これぞデコ?)。



キャトルミューティレーション…。

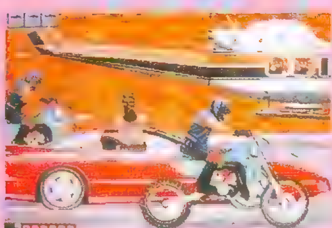
とにかくプレイだ!

…とまあ、よくもこれだけの豊富な内容を1つのゲームに収めたなぁ、と感心させられてしまう。

店頭で見かけたら、友達を誘ってすかさずプレイ!



お、おい、ちゃんと前見て操縦してろよ!



ハイウェイで銃撃戦。

ゲーメストムック第4弾!!

ダライアス外伝発刊決定

1995年2月上旬発売予定
予価1,680円　144頁

1994年のシューティングで、もっとも輝いていたゲームの一つであったダライアス外伝。
グラフィック、音楽、ゲーム性、どれをとっても近年まれにみる高い完成度を見せているこの作品をゲーメストが斬る。

特別付録
VGM-CD付録付き

DARIUS 外伝
GAI DEN

ゲーメストが総力をあげて取り組む「ダライアス外伝」。コース選びを間違わなければクリアはそんなに難しくない。比較的とっつきやすいシューティングである。ところが一度ハイスコアを意識しはじめた途端、その隠されたキバをむくのだ。この実に奥の深いゲームを、ゲーメストが総力をあげて解析する。するったらする。期待されたし。



いつか歴史になる

株式会社　新声社　〒101-00東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　TEL:03-3293-9321


PlayStation
▼雷電アーケードモード
▼雷電通常モード
▼雷電Ⅱアーケードモード
▼雷電Ⅱ通常モード
とうとう本物が
やってきた!!
「雷電」と「雷電Ⅱ」を同時移植！
なんとアーケードモード（縦画面）を搭載！
アーケード版開発陣による完全移植を実現！
1995年1月発売予定
価格：未定
雷電プロジェクト
プレイステーション版
発売元：セイブ開発
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

※売り切れてしまう場合がありますので、
ご注文はお早めに！

ゲーメストカレンダー1995

●オールカラー ●7枚綴り
●A2判（594×42ミリ）



真侍魂暦九十五

真サムライスピリッツカレンダー '95

真侍魂暦九十五
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-94
A2判　ALLカラー　7枚綴り

なにはともあれ真だ。真サムライスピリッツカレンダー…おっと、こんな不粋な呼び方しちゃいけねえな。真侍魂暦九十五だ。名前からしてイカスだろう。なんたって総画数54だ。言葉の響きが良いんだよね。もちろん中身のほうは言わずもがなの出来だ。あのゲーメストが作ったんだから間違いあるまい。あまりの凄さに驚くことなかれ。

リアルマージャンカレンダー'95が堂々発売です。使用イラストはすべて田中良先生&メーカー描き下ろしなのだ！あまりのスバラしさに、ダブル役満に振り込んだようなショックを受けることだろう。



スーパーリアル麻雀シリーズカレンダー '95

スーパーリアル麻雀シリーズカレンダー'95
定価1800円　送料：E
通販番号：ST-27
A2判　表紙含む7枚
ALLカラー
すべて描き下ろしイラスト



リアルマージャンの3・4月はPV三人娘が桜の下でお弁当食べてます。いいっスねー。できることならボクはおにぎりになりたいでちゅー。はぁ…いいなー♡



7・8月もやっぱりPVから。こうしてみるとPVは綾がメインなのかな？どの娘のカワイイけどね。

注文書

お客様のお名前	お客様のご住所　TEL

カレンダー注文数		カレンダー注文数		カレンダー注文数	
タイトル		タイトル		タイトル	
商品番号	申込数　部	商品番号	申込数　部	商品番号	申込数　部

株式会社新声社　東京都千代田区内神田1-11-4　TEL：03-3293-9321

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応して下さい。

※お客様へ：切り取らずコピーしてお使い下さい。



ヴァンパイア

ヴァンパイアカレンダー'95
定価1500円　送料：E
通販番号：C-70
A2判　ALLカラー7枚綴り

ダークネスな世界を格ゲーに持ちこんだ名作、ヴァンパイア。その妖艶にしてガラス細工のように繊細な雰囲気を巧みに紙に焼きつけたものこそ、このヴァンパイアカレンダーである。暦として使うほかに、タペストリーや魔除け札としても重宝する便利なアイテムだ。



11・12月は、フォボス&パイロンのノンプレイヤーキャラコンビネーション。



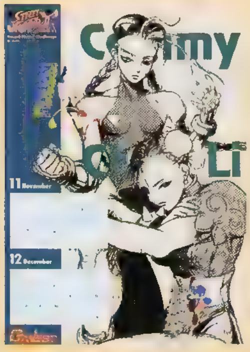
フェリシア&モリガンには3・4月に会うことができるぞ。寒い1・2月を乗り切ればそこはもう美女の楽園というわけだ。

格ゲーの頂点に達してしまった感のあるストⅡ最終形態スーパーストⅡX。エックスといえば紅のブルーブラッドとウィークエンドにセレブレイションな訳だが、ゲーメストが放つX最強カレンダーは、ゲームの熱気をそのまま暦にフィードバックさせた隔解温度ギリギリのデンジャラスカレンダーだ！この美麗なフォルムと痛快な肌触りをぜひ手に取って確かめてもらいたい。1995年が良い年であることを祈りつつXカレンダーを抱擁しようじゃないか！



Xカレンダーの5・6月は本田・ザンギ・ブランカというジメジメした梅雨らしいラインナップだ。





11・12月はおたのしみ♡の乙女二人組チュンリー&キャミィだ。彼女たちの勇姿を拝むには11月まで待たなきゃならんのだ。しかし、『チュンリーがいなきゃヤダー』『キャミィとお相手したーい』というハイパーな思考を持っている人は、いきなり11・12月を飾ってもいいと思うぞ。せっかくの人生、思い通りに生きろ！

スーパーストリートファイターⅡX

X最強カレンダー
定価1500円　送料：E
通販番号：C-69

カレンダーのお買い求め方法

◆㋗屋で買える！
店頭で直接お買い求め下さい。㋗屋へのお問い合わせは、今号のP.117「㋗屋かわら板」まで。

◆通販で買える！
通信販売もやってます。カレンダーのほかにも、いろいろなゲームグッズなども取り扱っています。通販のお問い合わせは、今号のP.114～116「読者サービス部」まで。

◆書店で買える！
お近くの本屋さんで売っていなくても、大丈夫！取り寄せてもらえます。
▷注文方法　例「新声社のカレンダーで、○○○を注文したいのですが…」ってな具合でOK。よく分からんって人は、「読者サービス部」まで問い合わせてみてね。

ゲーメストサポーター ジャンパー➡略して…

サポジャン

やあやあやあ、みんなゲーメスト読んでるかな？ 読んでる？ よし、OK！ そんなメスティフルなキミに良いことを教えてあげよう。ゲーメストフリークのシンボル、ゲーメストサポータージャンパーが発売中だ！
限定生産300着で、シリアルナンバー付きというデリシャスさ！サポジャンの注文は、振替用紙に単品で注文してくれないと、ナンバーが後回しになってしまうので要注意！

サポジャン 定価9800円
通販番号：G-18 送料：F



腕には君だけのシリアルナンバー入り!!
もっちろん同じ数字が同じものはないぞ!! 友達に自慢しちくり！





どーだカックイイだろ? サポジャンロゴマーク!!
ゲーメストのロゴと共に刺繍された、サポジャンオリジナルロゴ!!



胸に輝やくサポジャンロゴ!!
背中のロゴと同じものがデザインされているぞ!!



このサポジャンを着て、ゲーメストのゲーム大会や、㋘屋に遊びに来てくれよな!!

ポジャンのお買い求め方法

お問い合わせ先

- ▶㋘屋東京内神田店 TEL:03-3293-9325
- ▶㋘大阪上六店 TEL:06-775-9348
- ▶読者サービス部 TEL:03-3293-9326
（月曜～金曜、10:00～18:00）

株式会社 新声社
〒101-00 東京都千代田区内神田１-11-４
藤吉ビル２F
TEL:03-3293-9326

やったぜ福袋'95

例年どおり年末やったぜ福袋が発売です。例年どおり豪華な中身だ。しかも例年どおり豪華商品が抽選で当たるぞ。例年どおり2月14日までの限定発売ですので例年どおり買っとくれ！

やったぜ福袋'95　定価3500円
通販番号：TP−6　送料：F

こいつはお得、ダブルチャンス!!

- 通販で買ってくれた人の中から抽選で301名様に、さらにプレゼントをあげちゃうぞ!!
- その中には、ナコルル人形10名様、NEOGEOソフト10名様、さらにNEOGEO CD本体1名様などなど盛りだくさん!!
- これを見逃す手はないぞ!! さ〜あ買った買ったぁ!!!
- なお、こちらの当選者発表は、95年3月15日発売号、ゲーメスト4/15号掲載予定です。





★福袋だけの完全オリジナル商品が、キンファイカレンダー'95&豪2ムック発売記念ポスターだ！この他にも、ゲームグッズが盛りだくさん！
★㋘屋販売の福袋とサビ販売の福袋の中身は異なります。



※送られるソフトは家庭用ソフトです。





やったぜ福袋'95&サポ

- ㋘屋で買えるのだ!!
  東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「㋘屋」で入手可能！
- 通信販売もやっています!!
  通信販売の方法は本誌P.114〜116「読者サービス部」をごらんください。
  通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込はペケです)。

■やったぜ福袋'95の販売期間は、㋘屋：1/4〜1/8、読者サービス部：12/30〜2/14(消印有効)の限定商品になります。



ドリームプロジェクトがおくる、夢のRPG.!!

32メガ　希望小売価格11,400円(税別)

3月11日(土)発売

CHRONO TRIGGER™

クロノ・トリガー

勤務地	東京：恵比寿　大阪：本町
職種	①グラフィックデザイナー②プログラマー③企画④サウンド・プログラマー(大阪のみ)⑤広報・宣伝(東京のみ)
内容	①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン②ゲームソフトのプログラミング③ゲームストーリー・シナリオなどの企画立案④サウンド・ドライバーのプログラミング⑤スクウェアソフトに関する、一連の宣伝企画業務
標準勤務時間	10：00～18：00　ただし開発部は裁量労働制実施。たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。広報・宣伝はフレックスタイム制。
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。　グラフィックデザイナー給与例：25歳/月給31万(諸手当込)
資格	①③は高卒以上30歳位まで。②④は高卒以上30歳位までで、アセンブラ(除くCASL)およびC言語がわかる方。⑤は高卒以上22歳～30歳位。
仕事環境	開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度(家賃の最大80%まで会社が負担)、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。
休日	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。
●夏季休暇	夏季休暇は1ヶ月間。('94年度実績)
●海外旅行休暇	勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。



The Future Is Now
SNK®
NEO·GEO CD
ご存じ侍日本大活劇 第二幕、
ネオジオCDに参上！
大容量56メガビットD-RAM搭載ゲームマシン
「ネオジオCD」に格闘アクションの真骨頂、
いよいよ参上！ネオジオマシンでしか遊べない
「真サムライスピリッツ」、乞うご期待。
■製品の仕様等は変更する場合があります。
ネオジオCD
トップローディング
タイプ
ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」希望小売価格49,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス 東京(03)5275-6200 大阪(06)339-0110※電話番号はお間違えなく。



真 SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK1994
覇王丸地獄変
ネオジオCD専用ソフト　希望小売価格 8,800円(税別) 好評発売中
ネオジオ専用ロムカセット 希望小売価格29,800円(税別) 好評発売中
HAOHMARU
GENJUROU
90
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

CAPCOM®

「パワード　ギア」ハイスコアキャンペーン実施中



全国のゲーマー諸君に告ぐ！現在、右記のカプコン直営のゲームセンター8店とゲーメスト「めざせハイスコア」のコーナーで、「パワード　ギア」ハイスコアキャンペーンを実施中。4機のキャラクターのハイスコアラーそれぞれ1名(計4名)には、なんと、カプコンが放つ新作アーケードのスタッフロールに名前を刻める、などの素敵な特典がついてくるゾ。どんなゲームが登場するかは、12月末頃発表の予定。キミたちの熱い挑戦を、待っている！

POWERED GEAR
STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT ™

場所

- ●ゲーメスト「めざせハイスコア」のコーナー
- ●プラサカプコン野幌店
  北海道江別市東野幌本町7－5
  セリオのっぽろ内ゲームコーナー
- ●プラサカプコンゲームゾーンアクティ
  大阪市平野区長吉長原東1－2－61
- ●ビバ・サーカス桜井店
  奈良県桜井市大字吉備542－1
  トステムビバ桜井店内ゲームコーナー
- ●ビバ・サーカス柏村店
  青森県西津軽郡柏村大字稲森幾世41
  柏村ショッピングセンター内
  ゲームコーナー
- ●カプコサーカス
  新潟市大形本町3－1－2
  ジャスコシティ新潟東内アミューズメント
- ●プラサカプコン富津店
  千葉県富津市青木124－1
  イオン富津ショッピングセンター内
  ゲームコーナー
- ●プラサカプコン山室店
  富山市山室226－2
  グリーンモール山室2F
- ●プラサカプコン座間店
  神奈川県座間市ひばりが丘4－6207
  座間ひばりが丘ショッピングセンター内
  ゲームコーナー

店頭受付期間

平成6年11月末～平成6年12月18日(日)
ゲーメスト「めざせハイスコア」のコーナー

平成6年11月末～平成7年1月5日(木)
カプコン直営のゲームセンター

お問い合わせ

株式会社カプコン　アーケード販売促進室
TEL：06－920－3648
時　間：10:00～12:00　13:00～17:00
（土、日、祝日は除く）

条　件

◆店員の承認印
◆難易度は工場出荷設定
◆連射筐体でのスコアは無効
◆1人プレイ
◆コンティニューなし

応募方法

実施店内にある申告用紙にスコアと、住所、氏名、年齢、電話番号、スタッフロールに載せてほしい名前、使用キャラクター、店名を明記の上、ご応募下さい。
※ゲーメスト「めざせハイスコア」のコーナーに応募される方は、ゲーメストのハイスコア店でのスコアを、ゲーメストについているハイスコア申告ハガキに書いて応募して下さい。(スタッフロールに刻める名前は、アルファベット8文字以内)

カプコンCPS作品 家庭でアーケードゲームの不朽の名作が楽しめる!!



●セット内容にはテレビは含まれておりません。
●画面は、ハメ込み合成です。

ビデオ端子でも可能ですがS端子つきTVが最も鮮明な画像が楽しめます。RF端子のみのものは映りません。

アーケードゲームの雰囲気そのままのコントローラー
CPSファイター（スーパーファミコン用）

●このCPSチェンジャーは、CPS基板専用です。（他の基板をご使用の際のトラブルの責任は負えません。又、一部で販売されている他社の同種のアダプターは、今回発売のCPS基板にはセットができません。）
●これらのCPS基板は、CPSチェンジャー用に調整してありますので、業務用にはご使用できません。
●初回はCPSチェンンジャーと基板はセット売りとなりますが、あとは基板のみの購入ができます。
●万一、品切れの場合は、ご連絡差し上げます。

過去にゲームセンターで楽しんだ名作をもう一度プレイしてみたい…。しかしゲームセンターにはもう置いていない…、残念！という経験をお持ちのアーケードファンに朗報！カプコンがオリジナルに開発した「CPSチェンジャー」とCPSチェンジャー用に調整した下のタイトルの基板をお買い上げいただくと家庭のテレビでなつかしの名作がお楽しみいただけます。アーケードの雰囲気がそのまま楽しめるコントローラー（CPSファイター＝スーパーファミコン用）を加えたトリプルセット、またCPSファイターをお持ちの方にはダブルセットを今回御用意いたしました。

次のタイトルを順次発売していきます。まとめて買えばお買い得です。
（95年1月15日以後販売開始）

- 天地を喰らうII
- マッスルボマー
- キャプテンコマンドー
- ナイツ オブ ザ ラウンド
- マッスルボマーDUO
- カプコンワールド2
- ファイナルファイト
- ザ・キングオブ・ドラゴンズ
- ストリートファイターII'

上記の内から、お好みのタイトルをお選び下さい。

●1タイトルで**20,000円**　●2タイトルで**38,000円**　●3タイトルで**55,000円**

お申込の際ご注意下さい。
◆商品のお届けについて
●商品のお届けは、お申込み承り後、約2～3週間でお届けします。（期日及び時間指定はできません。）
◆返品・交換について
●商品の品質及び輸送には万全を期しておりますが、商品が異なっていたり、破汚損などがあった場合は、弊社の責任によって交換させていただきます。但し、お客様のご都合により返品される場合は到着後8日以内に（返送料ご本人ご負担）お願いいたします。




トリプルセット　CPSファイター（スーパーファミコン用）＋CPSチェンジャー（2P仕様のみ）＋CPS基板 ストリートファイターII'ターボ（375mm×270mm×85mm）＝**39,800円**（送料・消費税込み）
●セット内容にはテレビは含まれておりません。

CPSファイター（スーパーファミコン用）をお持ちの方は
ダブルセット　CPSチェンジャー＋CPS基板 ストリートファイターII'ターボ＝**34,800円**（送料・消費税込み）
●セット内容にはテレビは含まれておりません。

お申し込みは電話かFAXでどうぞ。

フリーダイヤル
0120・779・055　FAX06・203・9050

住所・氏名・年齢・職業・電話番号にご希望のセット（トリプルセットかダブルセットか）、またご希望タイトル名もハッキリお知らせ下さい。

12月31日・1月1日～5日はお休み。それ以外は毎日午前10時～午後8時まで受け付けています。

代金決裁方法：現金書留または代引き
代引きは商品をお宅まで配達し、その時点で引き換えに代金を支払っていただく方法です。現金書留は下記へお送り下さい。

〒541大阪市中央区瓦町2丁目6番6号
ミラータワー内2F
カプコン通販係

★カプコンソフト情報★　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040　名古屋(052)571-0493　広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991　●電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。



※画面は開発中のものです。

株式会社カプコン アーケード営業統括部
アーケード西日本営業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
アーケード東日本営業部／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト

合併号 1995 1·30 2·15

No.136

平成7年1月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第2号通巻136号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321

特別定価550円(本体534円) 送料148円



雑誌22443-2/15　Printed in Japan

T1022443020550